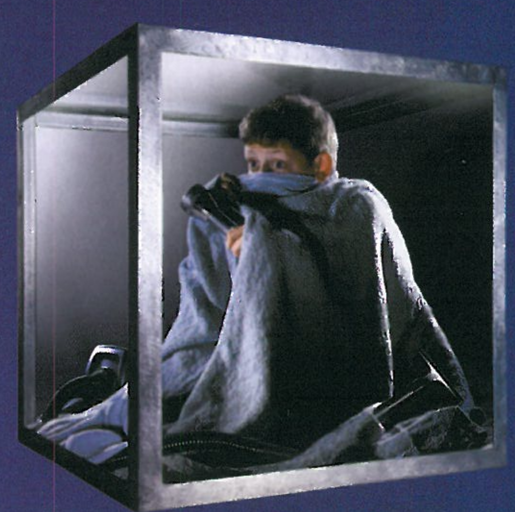


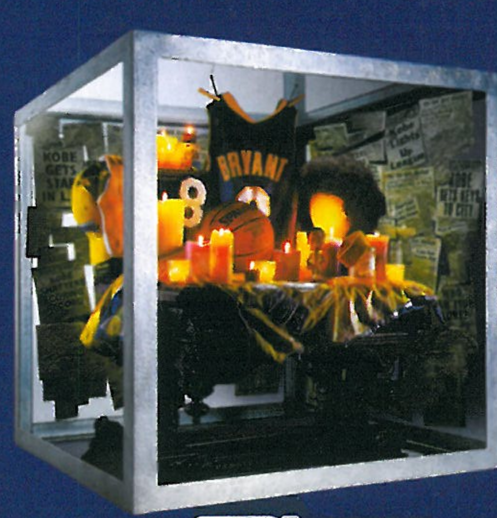
2'95€
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR
Nintendo acción
GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, GB Advance, N64 y GB Color
REPORTAJE
¡TODOS LOS JUEGOS QUE CONECTAN GAMECUBE Y GB ADVANCE!
•ANIMAL CROSSING
•SONIC ADVENTURE
•LEGEND OF ZELDA
GUÍA DE ESTRATEGIA
STAR WARS: ROGUE LEADER
¡Vive las nuevas aventuras de Goku!
¡50 NUEVAS PANTALLAS!
MARIO SUNSHINE
LEGEND OF ZELDA
RESIDENT EVIL 0
DRAGON BALL Z
¡¡VUELVE LA LEYENDA!!
Nº 117
AGOSTO
8 424094 810024
00117
DESCUBRE LOS NUEVOS STAR WARS
JEDI KNIGHT
GUERRAS CLON
BOUNTY HUNTER
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT


NINTENDO
GAMECUBE™













PIKMIN



SUPER
SMASH BROS.
Melee



WAVERACE
BLUESTORM

SUMARIO

PORTADA



Vuelve la saga DRAGON BALL para dar caña a tu Game Boy

No te pierdas el avance en primicia del nuevo «Legado de Goku», un RPG para Advance, ni la review de «Guerreros de Leyenda» para GBC.

PÁGINAS: 24/38

REPORTAJE



Todos sobre la CONEXIÓN GB Advance-GameCube

Presentamos los juegos que conectan ambas consolas. Los que ya están y los que vendrán.

PÁGINA: 20



Sonic Adventures



Animal Crossing

SUPER STARS

James Bond 007 estrena "peli" en tu GameCube

El agente secreto protagoniza el mejor juego del mes en GC.

PÁGINA: 30

REPORTAJE



Anticipamos los tres nuevos juegos de la saga STAR WARS

Entérate de cuáles son y de qué pinta tienen. Unas pistas: Episodio II, Jedis, Cazarrecompensas...

PÁGINA: 14

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, María Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Ismael Rodríguez, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Angel Luis Guerrero, José Cobas

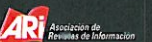


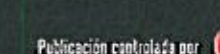
Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

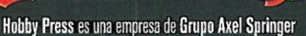
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN
Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992









¡EMPUÑA TU SABLE LÁSER!

¡LA GUERRA CLON HA COMENZADO!

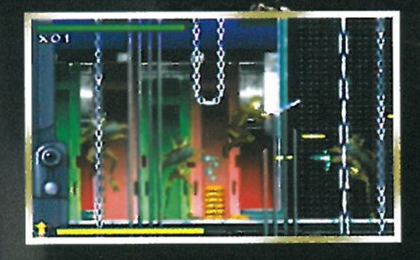
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA

STAR WARS™

EPISODIO II: EL ATAQUE DE LOS CLONES™



Revive las apasionantes aventuras Jedi de la película Star Wars: Episodio II El Ataque de los Clones.





- *Lucha contra villanos como Jango Fett y el Conde Dooku*
- *Controla las naves de ataque de la República, los speeders y los cazas estelares Jedi*
- *Juega como Anakin Skywalker Obi-Wan Kenobi y Mace Windu.*
- *12 niveles que te llevarán Tatooine, Coruscant, campos asteroides y Geonosis*



Av. de Burgos, 16 D. 3º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



GAME BOY ADVANCE

www.starwars.com



www.lucasarts.com



www.thq.com

LA FIEBRE POR LOS COCHES INVADIRÁ GAMECUBE

Desde **septiembre,** habrá juegazos de coches en tu Cube

Tranquilos fans, habrá juegos de coches de todos los colores: rally, combate, persecuciones, carretera, acrobacias, "road movies"...

¿Pero es que nunca iba a haber buenos juegos de coches para GameCube? Nuestras súplicas se han hecho realidad y en breve vamos a disfrutar de una **auténtica avalancha de "racing games"**. Y como los desarrolladores han tenido tiempo de sobra, habrá material para todos los gustos.

Los fans del **combate armado,** estilo «Vigilante 8», saborearán en breve «Smuggler's Run Warzones», una **aventura de conducción** en la que formaremos parte de una banda de contrabandistas con 30 misiones que cumplir.

Cambiando de tercio, **«Shox»** será una apuesta de Electronic Arts por los juegos de rally. Tendrá **24 coches reales** que competirán sobre circuitos de nieve, asfalto o jungla; en total **21 pistas** con todo tipo de atajos y alternativas. En cada pista habrá una zona "Shox" donde nos esperan competiciones en circunstancias muy especiales. Así podremos obtener nuevos coches y abrir más circuitos.

También de EA llegará **«Nascar 2003»**, un juego con **gráficos extraordinarios** y un nivel de detalle increíble en coches y escenarios. Promete jugabilidad y carreras muy equilibradas.

Volviendo al rally, **«Race of Champions»**, de Activision, nos traerá la famosa carrera de campeones que se celebra en las Islas Canarias, con la participación de los pilotos del Mundial. Será un **rally frenético,** con detalles gráficos de lujo, como los golpes en la carrocería de los coches.

Cerramos con una de última hora. Se trata de **«Burnout 2»**, que acaba de ser anunciado para el año que viene. Conservará la misma esencia que el original, aunque se han incluido más circuitos -32- y nuevos coches -hasta 14 modelos-.



Race of Champions. *Clásicos del rally como Auriol o Makkinen, al volante de Audis, Toyotas y Lancias, competirán por montañas y desiertos. Para finales de año.*

SONIC VUELVE A LA CARGA

Sega acaba de anunciar tres nuevos juegos del puercoespín azul

Animados por los resultados de los últimos juegos (se ha alcanzado el millón de unidades de Sonic GC y un millón también de Sonic Advance), Sega ha anunciado tres nuevos Sonics. Dos para GameCube: **«Sonic Mega Collection» y «Sonic Adventure»**, y uno para la portátil, «Sonic Advance 2». El primero, la megacolección, **incluirá las 9 aventuras protagonizadas por Sonic** desde 1991 en las consolas MegaDrive, Saturn, Mega CD y GameGear; por lo que se refiere a la edición Advance, se habla de continuación de las excelentes aventuras de la primera entrega. Podrían estar listos ambos en Navidad en Japón.

EL MOTOCROSS, A TU ESTILO

«Freekstyle» te invitará a vivir tu pasión por las motos de otra forma...

Aquí hay una noticia para vosotros, **fans de los deportes extremos.** Si estáis dispuestos a calzaros unas botas enormes, haceros unos tatuajes y darle emoción a la vida, entonces tendréis que probar «Freekstyle» en Cube. No es para menos, cuando se trata de ponerse a **dar saltos como una cabra a lomos de potentes motos de cross.** Eso, en circuitos que son sumas de montículos embarrados, cuestas y peñascos. Ahí tendréis ocasión de practicar hasta **80 piruetas diferentes**, de la mano de **8 pilotos** reales. El juego lleva la firma de **EA Sports BIG y estará listo en septiembre.**



El nivel gráfico de personajes y escenarios será de lo mejor que veremos en GameCube.



Nos espera un desparrame de acrobacias, un festival motero como ninguno.

Nascar 2003. *Aunque esta competición no goza de muy buena prensa aquí, esta edición promete mucha marcha y grandes carreras.*

Shox. *En septiembre, EA Games nos invitará a subirnos a BMWs, Audis y otras marcas de prestigio para participar en un rally en el que nos aguardan muchas sorpresas.*

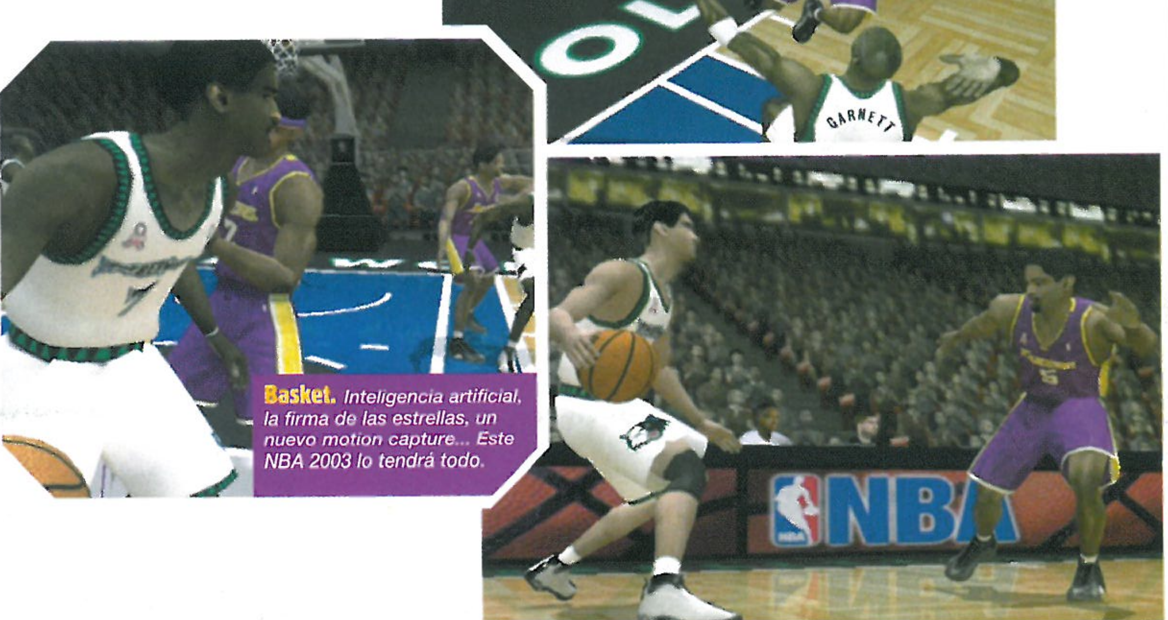
Burnout 2. *Aunque no lo tendremos hasta mediados de 2003, esta primera imagen deja clara la calidad de la nueva entrega del de Acclaim.*

Smuggler's Run. *Será el título de coches con más acción. Hay bandas de contrabandistas, armas, carreras, en 5 escenarios abiertos donde nos esperan emoción y diversión.*

¡«NBA 2003» NOS SUMERGIRÁ EN EL MEJOR BALONCESTO DEL MUNDO!

La saga de Electronic Arts estrena temporada en GameCube

La edición 2003 se estrenará con un **basket fluido y realista,** en el que la acción estará a la altura de la intensidad del juego. Los desarrolladores van a darnos los caprichos que se nos ocurran. Para empezar, ¿qué tal competitividad al máximo? Eso está hecho. **La inteligencia artificial** permitirá que los jugadores reaccionen de forma **muy realista,** por ejemplo al acudir a un rebote o a la hora de poner un tapón. ¿Que si se van a dejar la piel en la cancha? Sí, habrá **choques entre jugadores, cargas, bloqueos,** vamos que irán a por todas. Esta vez se han tomado **capturas de movimientos** con participación de varios jugadores, lo que ha permitido dar fluidez al juego. Brillarán las estrellas NBA, y cada una nos regalará movimientos y jugadas especiales. Será este otoño, en tu GameCube.



Basket. *Inteligencia artificial, la firma de las estrellas, un nuevo motion capture... Este NBA 2003 lo tendrá todo.*

EL MEJOR CINE ESTARÁ EN TU GAME BOY ADVANCE

Tres juegos de película para GBA: Lilo & Stitch, Spirit y Stuart Little 2

El primero será **"Lilo & Stitch"**, de Disney, que ha hecho Ubi Soft y que reúne **plataformas, acción, niveles de avance lateral** y otros en tercera persona, todos bañados en unos gráficos espectaculares.

El 2 de agosto, **"Stuart Little"** volverá a las pantallas. Sus nuevas aventuras las traerá **Activision** con un juego que estará listo el 22 de julio y en el que el ratón protagonista tendrá que saltar, correr, esquivar enemigos, montar en globo o ganar carreras de coches.

"Spirit: Stallion of the Cimarron", lo nuevo de Spielberg, combina animación tradicional con imagen creada por ordenador. El juego, de THQ, mezclará elementos de Rol con aventura y saldrá en julio.



Stuart Little 2. *El nuevo juego de Stuart, ratón con aspiraciones humanas y voz de Emilio Aragón, tendrá 10 niveles y opción para dos jugadores.*



Spirit. *Tendremos que ganarnos la confianza de los caballos, para hacer que regresen a la manada.*

Lilo & Stitch. *En este juego podremos alternar protagonismo entre el agresivo extraterrestre y la niña hawaiana.*

NINTENDO PREPARA UN MES DE SEPTIEMBRE DE IMPRESIÓN

Mickey, Doshin el gigante y Mario llegarán tras las vacaciones

Mickey Mouse hará doblete, protagonizando **«Magical Quest»** para GB Advance y **«Magical Mirror»** para GC. El título de Advance será una divertida mezcla de acción y plataformas con avance lateral, versión del título en 16 bits. En el de GameCube ayudaremos a Mickey a escapar de una gigantesca mansión llena de trampas.

En «Doshin el gigante» seremos una **especie de dios-gigante que tomará el control de las vidas** de los habitantes de una isla. Podremos elegir entre ayudarles a desarrollarse y hacer lo posible para expulsarlos de allí. Junto a «Super Mario Sunshine», será sin duda la apuesta de Nintendo para este otoño.



Y AHORA, EL COCHE FANTÁSTICO

Se prepara un juego con KITT, el coche fantástico, como protagonista

¿Os acordáis de **una serie de televisión, muy popular en los años 80,** que se llamaba "El Coche Fantástico"? Pues que sepáis que Kitt, el Pontiac protagonista, un coche alucinante que incluso hablaba, estrenará pronto juego en GameCube. De modo que podremos ponernos en el papel de Michael Knight y utilizar los "gadgets" del coche (el turbo-volador, los misiles, su propia inteligencia...) para resolver las **10 misiones diferentes** que nos encomendará Devon. Si los cálculos de **Davilex Games,** el grupo de desarrollo, son correctos, el juego podría estar listo a finales de este año.



El juego será un mezcla de aventura y carreras.



Doshin el gigante. *Es una sorprendente apuesta, una mezcla entre aventura, RPG y "simulador de dioses" que nos va a dejar pillados.*

Magical Mirror. *El objetivo será recuperar los trozos del espejo mágico, para lo que habrá que resolver puzzles, poner trampas, explorar, investigar...*

Magical Quest. *En la versión de Advance, Mickey y Minnie saldrán en busca de Pluto en lo que será un atractivo plataformas de avance lateral.*

"THE HULK" TAMBIÉN QUIERE SER ESTRELLA

Y tendrá nuevo film y videojuego, ambos en verano de 2003

El popular superhéroe The Hulk –La Masa para españolitos- **estrenará película el verano del año que viene.** Vale, todavía falta un poco, pero queríamos contároslo porque de esa peli ya hay noticia de versión jugable para nuestra GameCube. Concretamente se estrenará coincidiendo con el film **(20 junio 2003)**, o eso nos comentan desde **Universal Interactive** (Vivendi Universal), que son el estudio que se encargará de ello. Habrá también un **The Hulk para GB Advance,** basado en los comics de la Marvel aunque llegará a finales de año.

Sobre el film os podemos contar que lo dirige **Ang Lee** (Tigre y Dragón) quien seguro que sabrá captar la esencia de este extraño personaje. **The Hulk es Bruce Banner,** un científico que se ve atrapado en uno de sus fatales experimentos. Desde el accidente en el laboratorio, cada vez que sus constantes emocionales sobrepasan el límite se pone de color verde, crece a lo ancho y es capaz de lucir una fuerza descomunal.

Nombramientos en Nintendo Co.

Os comentamos los nuevos nombramientos en la cúpula de Nintendo Co. Ltd. **Hiroshi Yamauchi deja la presidencia en manos de Satoru Iwata,** que se convierte en el hombre fuerte de la compañía. Shigeru Miyamoto pasa a ser Managing Director, junto a Mr. Takeda (ex Manager de investigación y desarrollo) y Mr. Hatano (ex Director de licensing).

LLEGA EL PACK DEL VERANO

Game Boy Advance + «Super Mario Advance 2», por sólo ¡¡130 euros!!



El color ideal, azulito veraniego, y uno de los juegos más flipantes que puedes encontrar, «Super Mario World». Todo en una cajita que te llevas por 130 euros.

¿Conoces Game Boy Advance? Te suena, ¿no? 32 bits, consola portátil, colores frescos, mogollón de buenos juegos, tus amigos la tienen y tal, en fin... ¿Y Mario, te suena Mario? Lo último que ha protagonizado para Advance se llama «Super Mario World», y es una auténtica pasada, un título imprescindible. ¿Y qué pasaría si unes las dos cosas? No lo imagines, **Nintendo acaba de lanzar un pack flipante, compuesto de GB Advance azul más Super Mario World.** Su precio, alrededor de 130 euros. Y lo que te espera después es un catálogo de más de 150 títulos, con nombres como Sonic, Golden Sun, V-Rally 3, Potter...

ÉCHATE UN GOLF CON EL MAESTRO TIGER WOODS

Ubi Soft lanza «PGA Tour Golf» para Game Boy Advance

En uno de los mejores circuitos de golf, **Sawgrass, en Florida, Tiger Woods y 11 golfistas** profesionales se prestarán a que pasemos un **rato divertido** eligiendo palo y practicando el swing. Jugando al golf, vamos. Lo que, dicho sea de paso, no está nada mal para tratarse de una Advance. El **campo aparece detallado y los protagonistas lucen grandes y nítidos.** Estando Woods y siendo una licencia de EA Sports (llevada por Ubi a GBA) está garantizado un juego realista y profesional. Debería salir en breve.





Un golf ágil, sencillo pero muy profesional, con buenos gráficos y mejor simulación. Todo en tu pequeña Advance por gracia de Ubi y EA.

Nintendo propone más **jugabilidad** con un look **clásico**

▸▸GAMECUBE
▸▸LANZAMIENTO APROXIMADO: OCTUBRE
▸▸NINTENDO - AVENTURA 3D

SUPER MARIO SUNSHINE

Salta a la vista. El nuevo Mario será mucho más grande y propondrá tantas sorpresas, desafíos y satisfacciones como sus hermanos "pequeños". La estética elegida por Nintendo no se saldrá del estilo habitual (no será en plan Link), aunque sí que tendremos la sensación de que los seis mundos que visitaremos estarán como más llenos. De construcciones y de personal. Con los nuevos personajes estableceremos divertidas conversaciones. Cualquier cosa con tal de destapar al truhán que se ha disfrazado de ti y está "ensuciando" la isla.



Universo feliz. *La aventura se desarrollará en niveles bañados por la luz. El diseño de mundos y personajes responde a la misma sensación de optimismo y color.*



Mario "Yamakashi". *La mochila de agua se convertirá en un jet pack. Con este propulsor podremos volar (con tiempo límite), saltar entre tejados y escapar de algún apuro.*



Isla Polución. *Mario y Peach han empezado mal sus vacaciones. La isla es un "basurero". Los habitantes culpan a Mario, quien tendrá que limpiarlo todo.*



Muévelo, Mario. *Mario lucirá muchos movimientos nuevos, aunque casi todos tendrán con ver con las posibilidades de la mochila de agua que irá a su espalda.*



Hablará más. Esta ocasión tanto diálogos como textos en pantalla jugarán un papel más importante que nunca. Por supuesto estarán en castellano.

El control no fallará. Una de las claves del éxito de Mario será el control. No importa las pruebas que tengamos que superar, Mario se dejará hacer sin ponérnoslo difícil.

EL NUEVO MARIO SERÁ ENORME. SUS SEIS MUNDOS NOS TRASLADARÁN A LUGARES CADA UNO MUCHO MÁS ORIGINAL QUE EL ANTERIOR.

Más sorpresas. Los escenarios de la aventura serán nuevos y muy originales. Fijaos en esta especie de puerto-parque de atracciones. ¿Qué esperará ahí?

Qué técnica. El estilo gráfico será una evolución del aspecto de la saga. Eso sí, notaréis mayor nivel de detalle, renderizaciones, escenarios enormes, efectos increíbles...

Un cambio de **look** radical no le hace **daño** a nadie

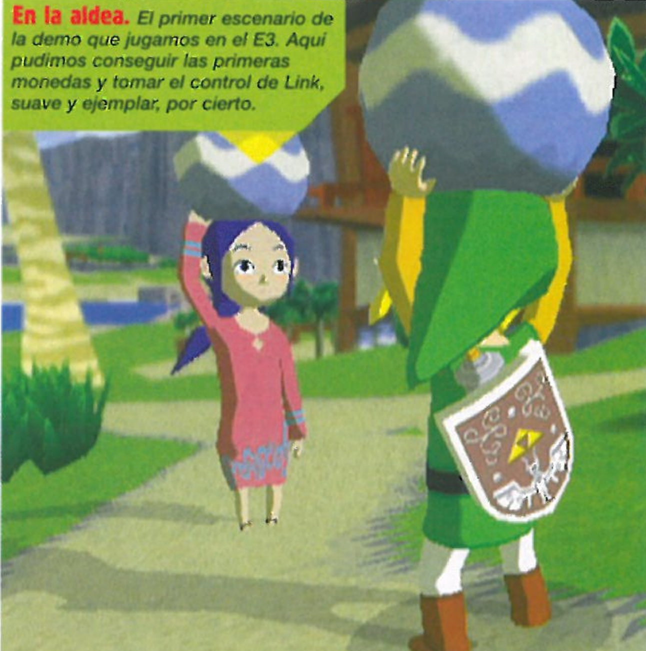


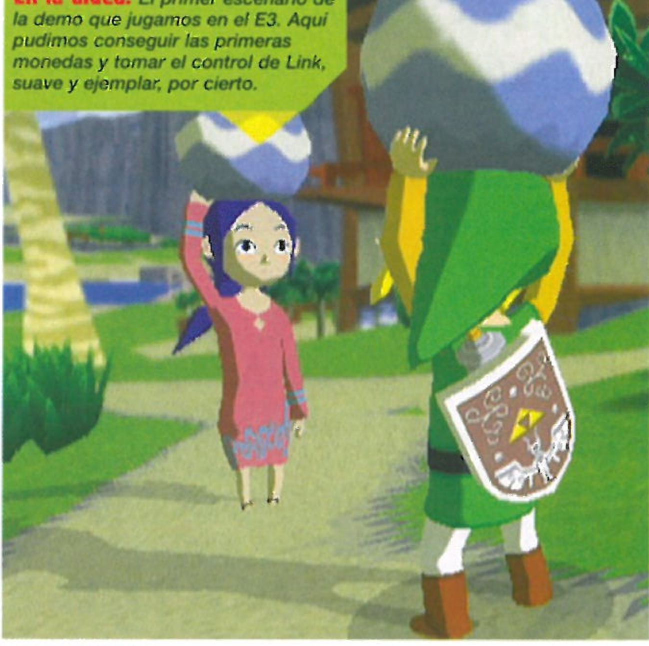
- GAMECUBE
- LANZAMIENTO APROXIMADO: FEBRERO ´03
- NINTENDO - RPG/ACCIÓN

THE LEGEND OF ZELDA

Sí, que si gráficos "Cel Shading", que si mola que si no... ¿Pero lo habéis visto bien?, ¿sí? Pues nosotros además hemos podido JUGARLO. ¿Y a que no sabéis? Nos ha parecido igualito que «Ocarina of Time». La técnica "Cel Shading", gráficos con aspecto "cartoon", le da mucha personalidad, pero en el fondo este ZELDA de GameCube seguirá siendo ZELDA, el genuino. Eso sí, hemos comprobado que los puzzles serán más complejos, Link tendrá más posibilidades de animación: interactuará más con el escenario y ¡máxima expresividad!

Jefes finales. *El sistema de combate será parecido al de Ocarina of Time. El tamaño de los jefes y los efectos de luz durante el combate, no. Serán el doble de flipante.*





En la aldea. *El primer escenario de la demo que jugamos en el E3. Aquí pudimos conseguir las primeras monedas y tomar el control de Link, suave y ejemplar, por cierto.*



Lo mueve todo. *Veréis a Link usar un barril para esconderse de los enemigos, y robarles items para resolver los puzzles que nos esperan.*



Mírale a la carita. *Los nuevos gráficos te gustarán más o menos, pero está claro que nos van a transmitir todas las sensaciones de los personajes. Link, sin miedo.*

Aunque no esté **Milla**, impresionará hasta a un **muerto**

»GAMECUBE
»LANZAMIENTO APROXIMADO: 2003
»CAPCOM - SURVIVAL HORROR



RESIDENT EVIL ZERO

"Resident Evil 0 para GameCube será simplemente el juego más impresionante nunca visto". El propio director de marketing de Capcom, Todd Thorson, se "tiró el pisto" de esta manera en el E3 para seguir presentándonos la serie multimillonaria exclusiva de GameCube. Después de que disfrutemos del primer "Resident", el original (en septiembre), vendrá uno de los dos juegos exclusivos GC de la serie: «RE 0». Estas pantallas del mencionado, apoyan las declaraciones de Todd, y más aún la demo que pudimos paladear en Los Angeles.

Compañerismo. *Aunque lo normal será andar solito, en determinados momentos de la aventura nos toparemos con uno de "los buenos". Tiros por ambos flancos, y a seguir.*



Partner Zapping. *Como sabréis, Rebecca Chambers y Billy Cowen protagonizarán la aventura al alimón: el Partner Zapping o "salto de compañero" permitirá alternarlos.*



Los lujos. *Los que aún no hayáis visto un zombi de los nuevos RE para CUBE, no sabéis lo que es el miedo. ¡Y en "Zero" estarán aún más cuidados!*

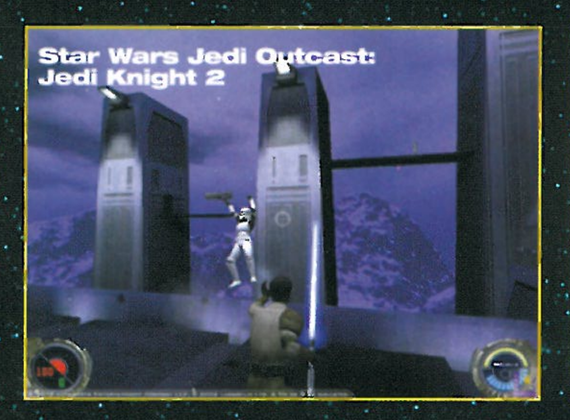


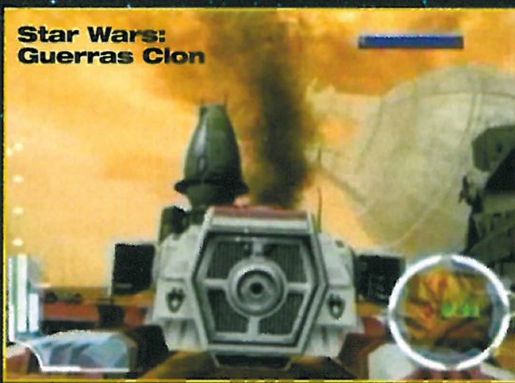
No podrás desviarte. *Tendremos que registrar palmo a palmo el tren repleto de zombis en el que viajaremos durante toda la aventura. De arriba abajo, sin un respiro.*

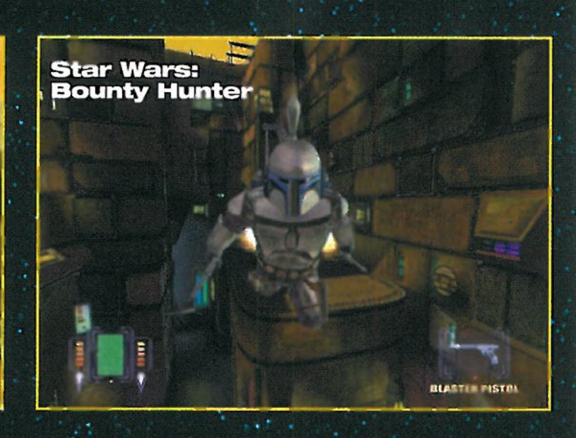
Si queréis saber lo último que se cuece en la GALAXIA, en este reportaje encontraréis todas las respuestas...

FIEBRE POR STAR WARS

La pasión por Star Wars anda estos meses desvocada. Tras una película que bate records de recaudación y un arrasador Rogue Leader, queríamos conocer qué más proyectos tenía LUCAS en la manga. Con ustedes, las imágenes más frescas de tres nuevos bombazos: Guerras Clon, Bounty Hunter y Jedi Knight.


Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight 2


Star Wars: Guerras Clon



Star Wars: Bounty Hunter

ACCIÓN 3D con todo el poder de la FUERZA

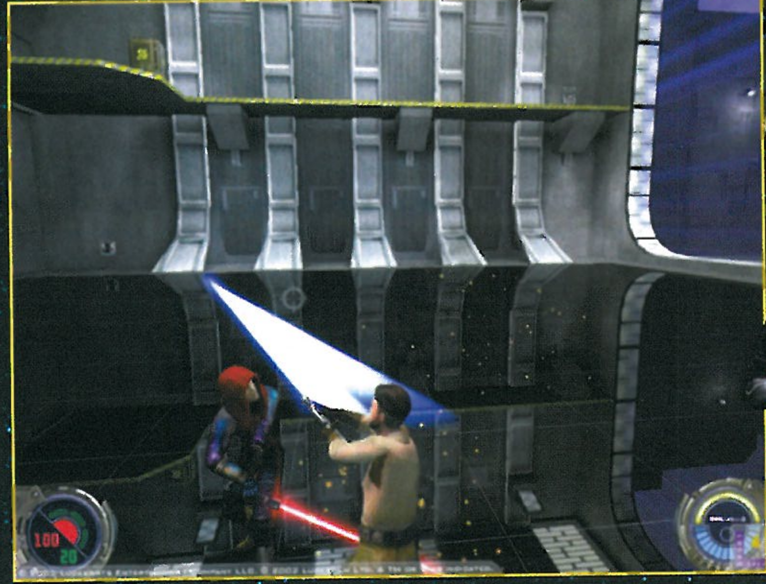
SW JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT 2

- **LUCASARTS**
- **NOVIEMBRE**

El **sable luz y el Poder de la Fuerza** iluminarán este «Jedi Knight 2», lo ultimísimo que se prepara de la galaxia Star Wars para GameCube.

Lo protagonizará un caballero Jedi de oscuro pasado, **Kyle Katarn** (parece que ha tenido sus más y sus menos con el lado oscuro), empeñado en salvar la galaxia de los envites del grupo de "dark" jedis. Durante la aventura, que podríamos llamar más exactamente **combate sin tregua, combinaremos la vista en tercera persona con la subjetiva,** empleando diferentes armas. Kyle, que había dejado estas cosas para muchachos más jóvenes (y temiendo que el poder oscuro le tentara demasiado esta vez como para negarse), se machacará en **habilidad, agilidad y buena puntería** haciendo frente a todas las tropas del imperio, que aparecerán de sopetón y en abundancia por los escenarios del juego. El sable de luz, con el que podremos descabezar a los clones o defendernos de sus láser, dejará paso a **todo tipo de armas destructivas: pistolas, rifles láser, detonadores termales o la ballesta del temible Chewbacca.** Y además nosotros no seríamos nada sin el poder de la Fuerza. Con ella podremos **curarnos, hacer saltos imposibles, correr más rápido que el viento o ejecutar trucos** mentales (y rastreros) contra los rivales. Una técnica que no nos costará demasiado dominar, porque al fin y al cabo estamos hablando de un juego de acción, y eso significa que bastarán cinco minutos, y un buen control, para pillar la fórmula.

De hacer que nos lleguen todas estas cositas se van a encargar a medias **LucasArts y Activision,** que han decidido dejar el trabajo duro a los experimentados (y prestigiosos) programadores de **Vicarious Visions.** Esta gente (de confianza) utilizará el prodigioso motor de juego creado por Raven (otros señores que hacen milagros) para la versión PC. Con él, Kyle podrá moverse con suavidad en combate, nosotros podremos disfrutar con el **altísimo nivel de detalle de los escenarios,** y todos tendremos una mejor sensación de profundidad gracias al trabajo en el escalado de personajes y entorno. Para una primera aproximación no ha estado mal, ¿eh? Y viene en noviembre...



Combinaremos perspectiva en tercera persona con vista subjetiva. En ambos casos los combates serán muy intensos, más aún a medida que vayamos avanzando.



El motor del juego será una versión modificada del que da vida a «Quake 3», que por si no lo sabéis es uno de los títulos sagrados cuando se habla de shooters subjetivos.



Kyle deberá truncar los planes de los Siths, que quieren controlar la FUERZA.



La Fuerza nos permitirá saltar más, correr más rápido, incluso autocurarnos.



Tendremos un batallón de armas a nuestra disposición: pistolas, rifles, sable láser...



La Galaxia está en sus manos

Kyle Katarn. Un Jedi entre el bien y el mal. Vengado su padre, acaba de emprender una cruzada contra los temibles Dark Jedi.

La Alianza. Las tropas amigas. Necesitaremos que nos echen una mano (unas cuantas) a lo largo del juego.

Los Siths. Son los rivales por excelencia de los Jedi. Su potencia en combate es bestial. Mucho ojo con su sable...

Un clon, dos clones... Cómo no, ellos aquí. Uy, pero parecen los clones "antiguos", los de los tres últimos episodios. En todo caso, ojo a su valor y buenas armas.

Una Guerra de las Galaxias en estado puro

SW GUERRAS CLON

- **LUCASARTS**
- **SEPTIEMBRE**

Estrategia, acción, batallas en escenarios de película con naves reconocibles, por aire y tierra, con **el sabor del último Episodio** estrenado en cine. La carta de presentación de este Guerras Clon no puede resultar más apetitosa. Y si encima añadimos que el trabajo se ha encargado a un estudio especializado en juegos de combate/estrategia militar, **Pandemic Studios,** se le supone un resultado más que espectacular.

En el papel de los **tres caballeros Jedi** últimamente en boca de todos (Mace Windu, Kenobi y Skywalker) lideraremos las tropas de la república en **16 duras campañas contra los droides** del Conde Dooku y sus aliados separatistas.

La acción tendrá lugar en **seis planetas del universo Star Wars,** de modo que viajaremos desde las ruinas cubiertas de hielo de Rhen Var a las llanuras asoladas de Geonosis, pasando por el planeta Wookie, Kashyyyk.... La mecánica de juego nos invitará a **cumplir una serie de objetivos básicos** pilotando **siete unidades de combate diferentes.** A bordo de un caminante de asalto AT-SX, un tanque o una cañonera de la República, **aseguraremos zonas de aterrizaje, escoltaremos a nuestras tropas o destruiremos construcciones** enemigas, al tiempo que enviamos comandos a otros lugares con sólo pulsar un botón. Cuando cumplamos las misiones principales, podremos afrontar objetivos secundarios que a su vez nos permitirán elegir más vehículos. En total habrá más de **30 unidades diferentes,** muchas diseñadas en exclusiva para el juego.

Los combates serán en **3D en tiempo real,** al igual que cuando pasemos a modo "a pie". ¿A pie? Sí, en algunos escenarios tendremos que **hacer frente a los enemigos sable láser en mano,** y lo que era un juego de combate/estrategia entre naves se convertirá en un **beat em up de lo más emocionante.**

La experiencia se completará con una gran oferta en **multijugador.** Conectando 4 mandos entraremos en diferentes opciones de juego: duelo, rey de la montaña... que nos permitirán saborear con más intensidad el lado salvaje de la galaxia. Que la fuerza, jedis, os acompañe. La vais a necesitar.

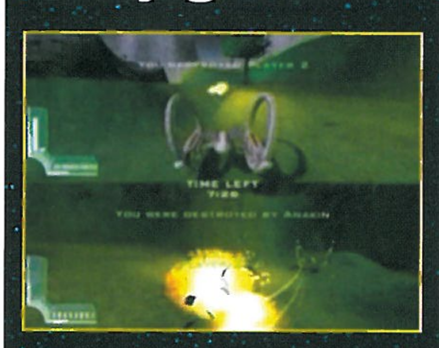


ESTRATEGIA, ACCIÓN, COMBATE POR TIERRA Y AIRE SON LAS CARTAS DE PRESENTACIÓN DE ESTE NUEVO «GUERRAS CLON», PRIMERA VERSIÓN DEL TAQUILLERO "EPISODIO II" QUE VA A VER LA LUZ EN GAMECUBE.



Los combates en plan "shooter" se desarrollarán por tierra y aire, a lo largo y ancho de seis mundos (que serán 16 campañas) de Star Wars.

Modos únicos para la opción multijugador



SI TE PIRRAS POR LOS MULTIJUGADOR, VE BUSCANDO MUCHOS AMIGOS PARA COMPARTIR «GUERRAS CLON». A dos o a cuatro, que no le vamos a poner puertas a la amistad, la experiencia del nuevo «Guerras Clon» promete dejar huella. Según lo que nos han contado los desarrolladores, podremos disputar modos como Duelo, Rey de la Montaña, Conquista... que mezclarán acción y estrategia, desafiándonos a destruir la base enemiga. Habrá escenarios diseñados exclusivamente para estos modos, aunque el arsenal de armas que manejaremos será el mismo que en el modo single.

El juego lleva en desarrollo desde marzo, lo que ha permitido recrear escenarios y construcciones con altísimo detalle.



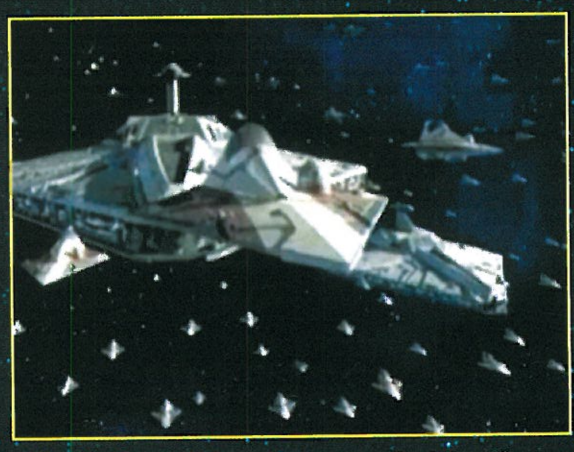
La emoción subirá enteros durante las fases de combate a pie. ¿Habéis aprendido ya a dominar el manejo del sable láser?



«Guerras Clon» será una mezcla de estrategia y acción, en la que participarán personajes y máquinas del Episodio II. Cada vehículo tendrá definidas funciones de combate únicas, de modo que para cada nivel utilizaremos uno de los siete vehículos diseñados.



Para LucasArts, «Guerras Clon» será algo así como la secuela "no oficial" de «Rogue Leader». Caray, pues sí que va a molar.



El objetivo final del juego será evitar que la Confederación reúna las piezas de una antigua y poderosa arma SITH.

HAY MAS STAR WARS

AQUÍ TENÉIS LOS DOS JUEGOS DE STAR WARS QUE NO DEBEN FALTAR EN VUESTRA CONSOLA. Uno acaba de salir en GC, y el otro es para GB Advance.The botulism kisses one extremely progressive subway. The speedy botulism abused umpteen putrid televisions, because Santa Claus partly quickly towed trailers, then the

Rogue Leader

- **GAMECUBE**
- **3 DE MAYO DE 2002**
- **PUNTUACIÓN EN NA: 95**



De la mano de una tecnología soberbia nos convertimos en Wedge Antilles o Skywalker para superar, a bordo de nuestras naves, los diez niveles de juego. Hay muchos disparos, acción y sobre todo una ambientación perfecta que nos hará disfrutar de la magia de la saga. Un shooter realmente impresionante.

Jedi Power

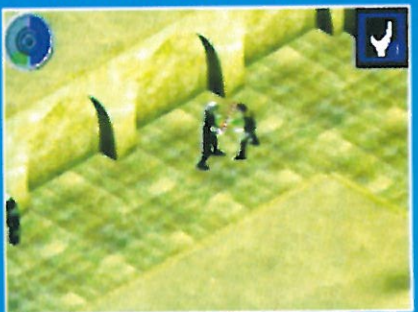
- **GAME BOY ADVANCE**
- **ABRIL DE 2002**
- **PUNTUACIÓN EN NA: 73**



Un buen beat'em up que se juega con vista isométrica, a espadazo limpio, saltando y utilizando el poder Jedi para cumplir peligrosas misiones: nada menos que rescatar a la reina Amidala y destrozar al poderoso Darth Moul. La acción se sucede durante 10 niveles bien ambientados pero con algunos fallos técnicos.

The New Army

- **GAME BOY ADVANCE**
- **THQ**
- **LANZAMIENTO: OCTUBRE**



Para ser exactos su nombre será «The New Droid Army», y tendrá más parecido a «Jedi Power Battles» que a «El Ataque de los Clones». De nuevo tendremos que hacer frente al Conde Dooku, avanzando por escenarios en perspectiva 3/4 que nos desafiarán a cientos de combates. Id entrenando con el sable láser.

¿Quieres viajar al lado oscuro de la Galaxia?

SW BOUNTY HUNTER

- **LUCASARTS**
- **OTOÑO 2002**

A través de **18 niveles,** diseñados con esmero a lo largo de seis mundos gigantescos, **Jango Fett** deberá **localizar y capturar al líder de una misteriosa secta** (que en realidad acabará siendo un dark jedi, tan de moda últimamente). Casi nada para un **cazarrecompensas de fama y prestigio,** acostumbrado a lidiar con los hampones y tipos más peligrosos en toda la galaxia. La novedad es que en esta aventura intervendremos nosotros, y eso, en GameCube, será todo un puntazo. Primero porque **saldremos de los combates (ya habituales) de naves** que propone el universo Star Wars, y después porque nos pondremos en el papel de un tipo desalmado y sin remordimientos, sobre un **esquema de juego que promete marcha y caña sin límites.**

Aunque en realidad lo que nos han prometido los desarrolladores de LucasArts es **una aventura de acción 3D, eso sí sobrecargada de disparos,** ataques, escaramuzas y vuelos (a base de propulsor), y bautizada por los **más de 100 personajes made in LucasArts** que camparán por el juego.

Jango Fett, padre de Boba Fett (también conocido por su habilidad en este tema de lidiar con macarras y ex-convictos), contará con un arsenal a la altura de sus rivales: pistolas, dardos tóxicos, lanzallamas, rifle con mira telescópica... Manejándolas con habilidad y puntería, no habrá jedi, bueno o malo, que se nos resista. Sí, mejor ir a por los malos...

Por el aspecto técnico no debéis preocuparos. Aquí tenéis un buen ejemplo de cómo va a quedar la parte gráfica. Mención especial para el tamaño y la solidez de los protagonistas, sobre todo Jango. Parece real, como sacado de la película, vamos. Hablando de cine, de las **secuencias cinemáticas** que saldrán en el juego se encarga la gente de **Industrial Light & Magic,** (responsables de los mejores efectos especiales vistos en el cine). Y del sonido, atmosférico por supuesto, ya ha hecho lo propio **Skywalker Sound**. Así que es de esperar que hasta los sordos disfruten con él. La noticia está además en que estamos ante el primer juego en el que colaboran las tres "ramas" de la compañía LUCAS. Promesa de éxito.



Jango Fett, el cazarrecompensas, será el protagonista estelar de este juego. No habrá naves, por una vez. Pero sí acción, y mucha. En busca del Dark Jedi nos las veremos con lo peor de cada casa. Menos mal que por armas no va a quedar. Ése se queda frito.



Gráficamente quedará por encima del resto de títulos de la saga. El diseño de Jango Fett es simplemente alucinante, y ya veréis cómo se mueve. Todo suavidad.



Jango equipará lo último en tecnología y armamento. ¡Atento a ese misil!



Efectos de luz y explosiones le vendrán de perlas a un juego de acción constante.

¿Quién es Jango Fett?

Fácil, es el padre de todo. Esto, bueno, **su cadena genética** es la responsable de todos los clones de el Ataque de los ídems. Digamos que sus características, fuerza, habilidad, reflejos, carácter, eran precisamente lo que buscaban los creadores del nuevo ejército. En pago por su ADN, **a Jango le toca un clon propio, Boba Fett,** que como sabréis es el responsable de la captura de Han Solo en "El Imperio Contraataca".



Todas las ventajas de tener las dos Nintendo

¡CONEXIÓN GB ADVANCE GAMECUBE!



Una de las claves de la jugabilidad en GameCube es la posibilidad de poder conectarla con GB Advance. Mediante el milagroso cable, nuestra Advance puede hacer que los juegos de GC adquieran una nueva dimensión: minijuegos, funciones de pantalla auxiliar, e incluso de mando para GameCube. ¿Cómo?, ¿que no tenías ni idea de que se podían unir?

El **primero** con el que probar la **conexión**

SONIC ADVENTURE

LA EXPERIENCIA DE SER CASI UN PADRE

Sega - Aventura - Ya disponible en Advance y GameCube

En esta rapidísima aventura, tanto en GameCube como en GB Advance existen unos bichitos llamados Chaos que nacen de huevos que encuentras por ahí. En el juego grande, «Sonic Adventure 2 Battle», hay un jardín en el que podemos criar a estos "chavales". ¿Para qué? Bueno, aparte del placer de criar (a lo mejor os pilla un poco jóvenes, pero bueno), podemos hacer que uno de nuestros cabezones participe en carreras y combates al más puro estilo «Tekken».

Cada Chao es diferente. Es decir, que según cómo le tratemos, saldrá con un careto de felicidad, de buena persona, "atontao"... o un poco gamberrete, que también los hay. Y lo que es más importante, también sus habilidades varían. Eso quiere decir que a la hora de echar una carrerita que discurra por el agua, quizá tu Chao sea una piltrafa. ¿Y qué podrías hacer para mejorar tal habilidad? Pues darle animalitos en el jardín de GameCube o... ¡llevártelo al jardín de Advance y ponerlo ciego a frutas!

Una vez que tu chaval sea la releche en mahonesa avinagrada, ¿te atreverías a echar una carrerita con uno de los criados por tu vecino el "pirao", otro de los que suele traer tu primo y el asqueroso de tu hermano mayor (el Chao, queremos decir)? Pues hazlo, porque es toda una experiencia.



Sí que tenía ganas de correr, el condenado, sí. A punto de terminar la carrera, y nuestro Chao va el primero. ¡Buen chico!

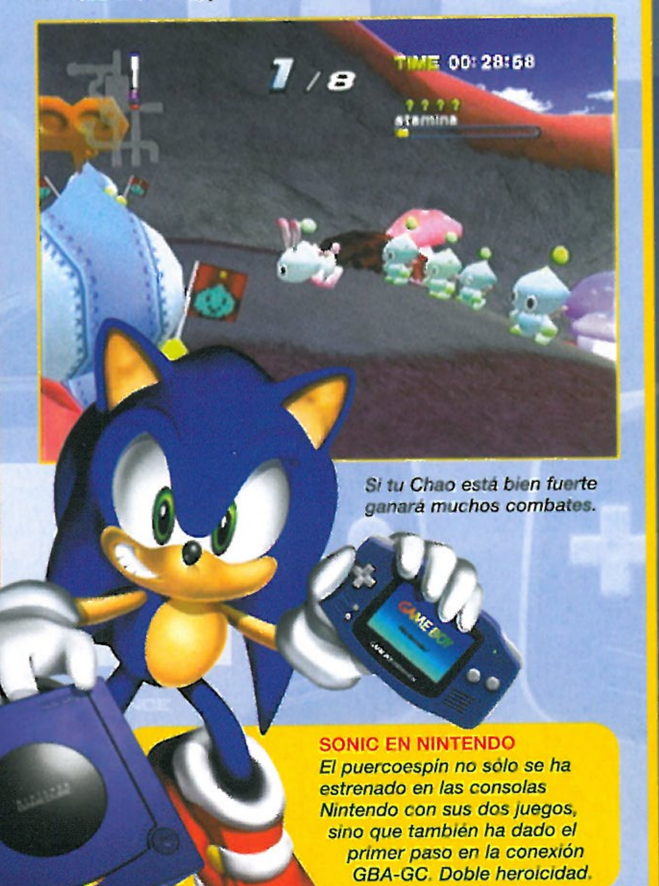
Así se cría un Chao



En GBA puedes gastarte los anillos en unas frutas para tu Chao y, si tienes pocos, echar unos minijuegos para ganar rápidamente más. En el jardín de GC puedes darle animales (adquiere sus poderes) y píldoras.



Cuando el chaval residente en Advance esté hecho un torete, te informará de ello. Éste, por ejemplo, ha salido con ganas de correr. Es el momento de ir al dispositivo de GBA en el juego de GC y sacarlo.



Si tu Chao está bien fuerte ganará muchos combates.

SONIC EN NINTENDO
El puercoespín no sólo se ha estrenado en las consolas Nintendo con sus dos juegos, sino que también ha dado el primer paso en la conexión GBA-GC. Doble heroicidad.

Pues se pueden, se pueden unir. Con el cable Link GameCube-GB Advance. La cosa ya la pudimos ver en funcionamiento tiempo ha, en la exposición londinense de Nintendo del 2001. Allí, el mismísimo Satoru Iwata, actual Presidente (mandamás) de Nintendo, estuvo demostrando las posibilidades de este "invento" con una primerísima versión de «**Kirby Tilt'n'Tumble 2**». Nos dejó haciendo la muestra, el muy "sensei". Nosotros ya habíamos visto en otras consolas eso de cargarse a un señor pequeñito en un cacharrito, y llevárselo por ahí de paseo (que sí, "Sonic" de Dreamcast es el título al que hacíamos referencia), pero esto... El señor Iwata, también pequeñito pero más majo que unas alpargatas con tomate, anduvo manejando al boloncio de Kirby (que es el propio Kirby) en una pantalla muy gorda conectada a una GameCube. Con ayuda de la GBA que tenía conectada a la GC (es decir, con la Advance como mando de control), y un cartucho con sensor de posición, lo llevó para aquí, para allá, esquivando, rebotando y... ¡UPS! ¡Se le cayó el bicho por un lado del escenario! No nos dio tiempo a gritar "¡qué malo eres, majo!", ni nada así de desafortunado e irreverente, porque apareció Kirby al segundo, pero ¡en la pantalla gorda conectada a la GBA! Estaba inmerso en un juego de plataformas y scroll lateral en el que, si conseguías llegar hasta cierto lugar, te mandaban de nuevo a la pantalla de CUBE. Lo ▶

El título que está haciendo **furor** en **Japón**

ANIMAL CROSSING

LA VIDA MISMA EN TU GAMECUBE

Nintendo - Comunicación - Lanzamiento: 2003.

El jueguecito va de "vivirse" con dignidad en un mundo lleno de otras gentes además de ti. Usa el reloj interno de GC para mostrarnos un mundo en el que el tiempo es exactamente como el nuestro. Días de 24 horas, semanas de 7 días, e incluso fiestas de guardar (¿alguien sabe lo que se guarda?). Debemos relacionarnos con los demás personajes manejados por la consola o humanos (pueden jugar hasta 4 personas) y... bueno, buscarnos la vida. Ya sea trabajando o sin trabajar y viviendo del cuen... (¡huy!) de la pesca, por ejemplo, el caso es ganar dineritos. Y las conversaciones que tengamos con la gente irán modelando el trato recibido y el mundo que te rodea, en general. ¿Y con Advance? Pues, aparte de poder visitar una isla con ítems raros mientras estés conectado, podrás cargar en tu portátil uno de los cinco juegos de la NES original. Eso sí, primero deberás encontrarlos o ganarlos en el juego para GC.

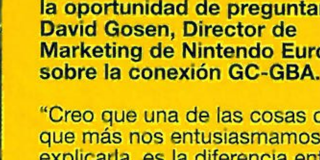


LOS PERSONAJES
Los protagonistas estarán diseñados, como el resto del juego, con una aparente sencillez gráfica.



Dentro de nuestra casa podremos ir acumulando objetos e incluso hacer reformas como poner un suelo nuevo.

Si conectamos GBA y GC, ambas con su «Animal Crossing» correspondiente, podremos visitar un isla que aparecerá en el juego de GC, el grande. Allí conseguiremos exóticos complementos para el hogar.

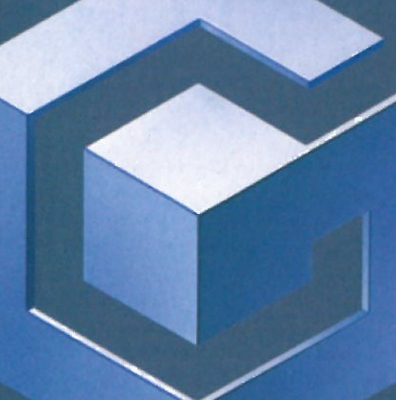


AL HABLA CON NINTENDO...

«Más del 50% de los juegos tendrán la opción de conexión», afirma David Gosen, Director de Marketing de Nintendo Europa

En el E3 de Los Angeles tuvimos la oportunidad de preguntar a David Gosen, Director de Marketing de Nintendo Europa, sobre la conexión GC-GBA.

"Creo que una de las cosas con las que más nos entusiasmamos al explicarla, es la diferencia entre GameCube y las demás consolas. En la conferencia hemos hablado del factor de la exclusividad de algunos bombazos para GameCube, del competitivo precio con el que sale al mercado... Pero quizá una de las claves más importantes de GameCube sea la capacidad de conexión con Advance. Es algo único, especial, exclusivo de Nintendo. Lo vemos como la clave de la diferenciación, y SEGA ha sido muy audaz al dar el primer paso. Desde nuestras oficinas en Japón se ha dicho recientemente que, en el futuro, más del 50% de los juegos para GameCube tendrían la opción de conexión con Advance."



dicho, que nos dejó con cara de trucha, el Presidente.

¿Conectividad e imaginación?

De momento, aparte del ejemplo vivido en Londres, poco imaginativo hemos podido ver en nuestras consolas. Sólo **«Sonic Adventure 2 Battle» nos ha dejado probar a gusto el cablecito.** Y aunque Yuji Naka quedase muy contento con el resultado, la verdad es que a todos se nos habían ocurrido más posibilidades para esto de la "conectivity" (sonora palabra en labios de David Gosen, Director de Marketing de Nintendo Europa). Por ejemplo, todos habíamos pensado que en un juego como «Perfect Dark», una GBA podría ser la mejor manera de mostrar un mapa, o activar una visión de infrarrojos extra... La idea general es que sea una manera de que los demás no se enteren de ciertas acciones que llevaríamos a cabo en nuestra pequeña pantalla de Advance, mientras mantenemos nuestra atención también en la pantalla del televisor. Como crear un "nuevo espacio" dentro del juego.

Esperemos que cuando llegue «Animal Crossing», que ha empezado a dar muestras de un excelente aprovechamiento del cable y del E-Reader (¡juegos de NES en GBA!); y también todos los famosísimos, como «Zelda», «Harry Potter» y «Phantasy Star Online», las mentes diseñadoras estén exprimiendo su imaginación para... hacernos felices.

Las conexiones del futuro

LEGEND OF ZELDA

LINK PARA LINK
Nintendo - Acción RPG - Lanzamiento: 2003

En el reciente E3, Nintendo mostró una versión de «Zelda» para Cube que usará el cable GC-GBA. Primero deberá seleccionarse un ítem en forma de GBA. Al usarlo, tu GC pasará información a la RAM de GBA, sin necesidad de cartucho para Advance, y en la pantalla pequeñina aparecerá... ¡Tingle! Un personaje pirado de «Majora's Mask» que se mostrará junto a una representación del nivel que estemos jugando en Cube. Así, el jugador que controle a Tingle en la GBA podrá lanzar bombas a los enemigos de Cube.



El nuevo «Zelda» para GBA será una "reedición" del de SNES, pero a lo mejor incluye alguna sorpresita (secreta, claro) si lo conectamos al de GC. Veremos.

HARRY POTTER Y LA CÁMARA DE LOS SECRETOS

REALMENTE SECRETO
Electronic Arts - Aventura - Lanzamiento: Noviembre

De la nueva aventura del chaval con varita y gafas, Harry Potter, se sabe poco. Sólo que esta versión GameCube tendrá la función exclusiva, respecto a las demás consolas, de conectarse con GBA. Lo que podamos hacer con esta opción GBA-GC es aún un misterio. Pero bueno, estamos seguros de que en todo caso será magistral, como las pantallas que podéis ver aquí.

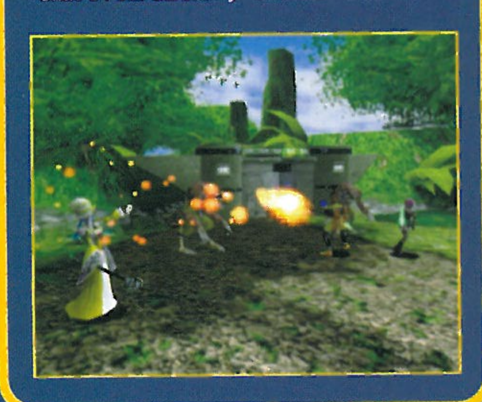


Además de estas dos versiones tan vistosas, GBColor también tendrá su segundo juego de Harry. No se conectará a GC, pero tendrá modo multi.

PHANTASY STAR ONLINE

¡BÁJATE UN JUEGO GRATIS!
Sega - Acción RPG - Indefinido

Los poseedores de este DVD podrán bajarse juegos a sus GBA. Bastará con "linkar" ambas consolas y podremos jugar, en nuestras GBA, a títulos como «Nights: Score Attack», «Puyo Pop», «Chao's Petit Garden» y «Chu Chu Rocket».



MAGICAL MIRROR

PÁSAME LA SAL
Nintendo - Aventura - Septiembre

Podremos unir este título, en el que Mickey debe recobrar las piezas del espejo de su habitación, con «Magical Quest Starring Mickey and Minnie» de GBA (listo en Septiembre). Intercambiaremos ítems para ayudar a Mickey en ambas andanzas.



FINAL FANTASY

ATANDO CABOS
Infogrames - Infogrames

En Square sólo han dicho que sí, que tendrá conexión con Advance. ¡Bueno, hombre! Si ya sabemos que supondrá un bombazo, no hay que dárselas tanto. Aunque también es verdad que aún falta mucho hasta poder ver algo del juego.



¿Buscas Bolas de Dragón?, ¿miraste en tu bolsillo?

DRAGON BALL Z

Goku y sus amigos protagonizarán una aventura de tintes RPG, con un marcado "sabor Zelda".

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- AVENTURA
- SEPTIEMBRE-OCTUBRE
- Compañía: **INFOGRAMES**
- Equipo: **WEBFOOT TECHNOLOGIES**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Manga Films tiene disponibles hasta 46 títulos de Dragon Ball en VHS y DVD. Los coleccionistas exigentes podéis encontrar desde la temporada completa de **Dragon Ball GT** (80 minutos por cinta, 8,99 euros) hasta las última entregas de Dragon Ball Z en DVD, como DBZ La Super Batalla, Garlick Junior Inmortal, o El Super Guerrero Son Goku. Si queréis más información, consultad **www.mangafilms.com**



¡ÉXITO ASEGURADO!

El historial de la serie, el éxito universal de los personajes de Akira Toriyama, darán un **altísimo número de ventas** al nuevo título de Infogrames.



Aunque aquí los veáis en inglés, la versión final de «Dragon Ball Z» tendrá todos los textos en castellano. Como debe ser.



Cuando entremos en alguna casa, la vista cambiará un poquito y nos permitirá apreciar con mayor detalle los interiores.



Como en toda aventura, tendremos que inspeccionar a fondo los decorados para encontrar ítems de todas clases.



La ondas Kamehameha nos servirán para deshacernos de los numerosos enemigos que poblarán los escenarios.



GOKU. Este muchachote es, posiblemente, el héroe de manga más famoso de la historia. Él junto a Gohan, Piccolo, Vegeta y otros serán los héroes de este nuevo juego de «Dragon Ball».

La portátil de Nintendo va a recibir, por fin, un juego basado en una de las series de cómic y animación con más gancho de los últimos años: Dragon Ball Z. Y ojito, que el título no va a ser de esos que se basan en una buena licencia y poco más para atraer al personal. Más bien al contrario. Para empezar, el argumento que dará vida a la aventura va estar **estrechamente ligado al guión original de la serie** en la que se basa. Todo comenzará cuando **Radix, el malvado hermano de Goku,** llega a Isla Tortuga y secuestra a Son Gohan (el hijo de Goku). Como ya supondréis, a partir de ese momento tomaremos el control de Goku y nos embarcaremos en la búsqueda de nuestro querido hijito. Pero en la aventura no estaremos solos, puesto que Piccolo (el hombrecillo verde) se unirá a nuestra causa. Todo un aliado.

Aventura al estilo Zelda

Este hilo argumental que os acabamos de contar va a dar pie a **una aventura total** (y bien larga, que conste) **que además contará con elementos RPG** que le dotarán de más encanto y profundidad. Para que os hagáis una idea más clara, el estilo de juego y el planteamiento de «DBZ: El Legado de Goku» va a asemejarse mucho a los Zelda. Eso quiere decir que tendremos que **investigar amplios escenarios, hablar con todo aquel** que nos vayamos encontrando y resolver un montón de diversas situaciones, que serán en su mayoría sencillos recados (ve allí y trae esto). Por supuesto, también habrá hueco para los **enfrentamientos en tiempo real contra los enemigos** (o sea, al contrario que «Golden Sun», que eran por turnos). Ni que decir tiene que esta forma de plantear los combates hará que la jugabilidad sea fluida en todo momento.

Como os comentábamos antes, otro elemento que formará parte de la jugabilidad será el **toque RPG** con que va a estar bañada la aventura. ¿Y qué quiere decir eso? Pues que conforme vayamos avanzando en el



Este es Radix, el causante de todo el follón. Al principio de la aventura le da por cargarse a Goku y encima llamarle Kakarot. Sí, habrá que acabar con él.



El tamaño de los escenarios será brutal. Además, la variedad de los entornos también será destacable pues podremos encontrarnos con bosques, montañas, etc.



ASÍ SERÁN LAS HABILIDADES DEL SAIYAN

Para rescatar a Son Gohan tendremos que hacer uso de todos los poderes que posee el bueno de Goku. Al principio de la aventura tan sólo contaremos con unos cuantos, como lanzar ondas vitales o volar por los escenarios, pero conforme vayamos avanzando en la aventura iremos aprendiendo muchos otros nuevos.



Para ir desentramando el hilo argumental, de vez en cuando nos asaltarán pantallas estáticas o secuencias de vídeo que nos informarán de algún hecho importante.



La Intro del juego será un vídeo de un minuto de duración: corto e intenso.



Desde este menú podremos ver con detalle todo nuestro inventario.

«Dragon Ball Z» será una aventura épica al más puro estilo Zelda, protagonizada por el incombustible Goku, uno de los personajes de cómic y televisión más carismáticos.

juego iremos **consiguiendo puntos de experiencia, nuevas habilidades e ítems más poderosos**, que harán que la aventura gane en profundidad.

Calcadito a la serie

Como podréis advertir por las pantallas que acompañan a estas líneas, los gráficos de «Dragon Ball Z» **recordarán en todo momento a lo visto tanto en los cómics como en la serie de TV**. Por un lado, el diseño de los personajes respetará al máximo a los originales de Akira Toriyama (ya sabéis, el creador de la serie). De hecho, **los grafistas de Webfoot han contado con un buen montón de diseños originales** para recrear a los personajes con gran precisión. Lo que sí que no podéis apreciar por las pantallas son las animaciones, que serán suaves y simpáticas. En lo que respecta a los escenarios, gozarán de un **colorido ejemplar, y sus dimensiones serán descomunales**. Además, el título estará aderezado con **escenas de vídeo y pantallas estáticas de gran calidad** (recordad que es estamos hablando de una portátil), y que pondrán la guinda a un apartado gráfico impresionante. Vamos, que si sois unos fieles seguidores de las andanzas de Goku y sus amigos, ya podéis ir haciendo una cruz en el calendario. La cita será después del verano, hacia octubre. Y no vendrá sólo... Habrá otro juego de cartas...

LAS AMISTADES DE GOKU

EN EL TRANSCURSO DEL JUEGO NOS IREMOS ENCONTRANDO CON VIEJOS AMIGOS. El maestro Tortuga Duende, Piccolo, Chi-Chi y un largo etcétera de personajes nos estarán esperando por los decorados dispuestos a echarnos una mano. Y de veras que la necesitaremos, pues gracias a ellos conseguiremos puntos de experiencia, pistas y valiosos consejos de forma sencilla. Sólo bastará con hablar con ellos. Y es que donde esté un amigo...



Puar y Yamcha nos regalarán 500 puntos de experiencia por la "face".



La esposa de Goku nos echará una buena bronca por perder a Gohan.



Roshi es uno de nuestros personajes favoritos. Mola su casa ¿eh?

El "glamour" de la Fórmula 1, en el salón de casa

F-1 2002

Ponte el cinturón, el casco y dile a tu hermano que ¡baje la bandera a cuadros! Empieza el show.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- CARRERAS
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **EA SPORTS**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

La prestigiosa serie F-1 de EA Sports se estrena por fin en una consola grande de Nintendo. Para los que aún no la hayáis probado, os encantará la sensación de moldear a vuestro gusto, con toques arcade y de simulación, un juegazo de carreras. Eso sí, **el realismo por encima de todo,** quede claro.

Forofos y fans, estáis avisados. En este F-1 tendréis **la temporada 2002 al completo.** Hablamos de todos los pilotos con sus últimos contratos, el baile de fichajes, las nuevas escuderías que se han presentado este año, las marcas, los circuitos. En fin, todo.

¡¡EH, ES DE COCHES!!

Los bólidos F-1 son los reyes del mundo de la velocidad. **Ponerse al volante de uno de estos monoplazas tienta a cualquiera,** y más si es en un plan tan realista, minucioso y detallado. Por eso estamos seguros de que va a arrasar. Por eso, y porque es el primero de coches que veremos. ¡Genial!



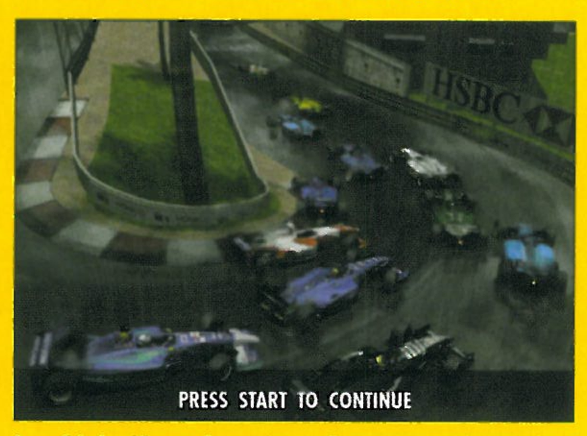
Tendremos hasta seis vistas diferentes para seguir la carrera. Todas nos trasladarán la acción con similar intensidad.



Real como la vida misma. En la primera curva de este circuito muchos monoplazas abandonarán la carrera, ¿a que sí?



En este juego, "tragarse el humo del rival" no será una simple frase hecha. Se ha conseguido un genial efecto volumétrico.



La calidad gráfica será asombrosa. Como sentarse frente a la tele para ver una retransmisión de cualquier carrera.

LAS NUEVAS ESCUDERÍAS. Los equipos Toyota y Renault cuentan con nuevos monoplazas esta temporada. Ambos participarán en el campeonato del Mundo de velocidad que nos propone este juego de EA.

A estas alturas, después de ver el despliegue de imágenes y los primeros recuadros, seguro que ya estaréis volviendo a cargar en vuestras N64 los «F-1 WGP» o «F-1 Racing» con los que los nintenderos hemos aprendido a dominar los bólidos. Bien, que se note que por estos lares también sabemos lo que es un buen juego de Fórmula 1, y ya que estamos que se noten también las ganas que teníamos de disfrutar nuevas experiencias. Seguro que el estreno de esta prestigiosa saga de Electronic Arts nos devuelve a la emoción e intensidad de las carreras, al borde mismo de la pista... Argumentos no le faltarán, de eso seguro. ¿Queréis leer unos cuantos?

Más real es imposible

Si entráis directamente a competir, sin detenerse en las opciones ni tocar parámetros, «F-1 2002» os premiará con un **rápido y espectacular juego de carreras,** en el que el realismo no se pelea con un **control muy arcade** de nuestro coche. La calidad gráfica también saltará rápidamente a la vista. Los circuitos nos trasladarán a la localización exacta, curva a curva, de cada escenario, y **los coches ofrecerán un diseño perfectamente cuidado,** lleno de detalles que no pasarán desapercibidos para los fans de la F-1, desde la decoración a las cualidades aerodinámicas.

Si os detenéis en el apartado de configuración, y retocáis los datos que incluye (desde **asistencia de frenado hasta activar las normas de la FIA,** prácticamente todo será configurable), entonces «F-1 2002» se convertirá en un **aguerrido simulador** en el que cualquier matiz (un ligero desgaste de las ruedas, o no pasar por los boxes para repostar o arreglar una avería) podría evitar que ganáramos una carrera. En ese caso deberéis tener en cuenta algunos aspectos que quizá se os pasasen en la primera partida. ¿Habéis visto que cuando nos


La inteligencia artificial de los pilotos rivales no nos pondrá las cosas fáciles. Si os despistáis, os pasarán por cualquier recoveco, os acosarán en todas las rectas...


Si no tocáis ningún parámetro del juego (asistencia de frenado, normas...), os espera un arcade frenético en el que las derrapadas y los accidentes estarán a la orden.



APROVECHA EL REBUFO Y ¡PASA A ESE COCHE!

Esta estrategia os molará todo. Consiste en ponerse detrás del rival y esperar a que la barra que aparece a la derecha de la pantalla se llene. Será el momento para adelantarle aprovechando el impulso de la aspiración. En otras palabras, que nos valdremos de su rebufo para pegarle una "lijada" que para qué.


Los efectos climatológicos serán en tiempo real, e influirán en el desarrollo de la carrera. Si os pilla una tormenta con neumáticos lisos, tendréis que pasar por boxes...


Como era de esperar, nos aguardan unas repeticiones de auténtico lujo.


Este juego transmitirá la emoción y el glamour del circo de la Fórmula 1.

«F-1 2002» os sentará en uno de los bólidos de Fórmula 1 de esta temporada, haciendo que sintáis lo mismo que los pilotos de verdad. ¿Pasión por la F-1? Pues a disfrutar, señores.

situamos tras uno de los coches rivales aparece una barra que se va cargando? Eso es el rebufo. Si conseguimos llenar la barra (mola el efecto de sonido que escucharéis), podremos adelantar al rival con total suficiencia. ¿A qué también os habéis percatado de que los coches no son de hierro, como los de antes, sino que acaban rompiéndose tras algunos golpes? Pues pensad que uno de esos cacharrazos os pueden descalificar. Os encantará ver cómo salen volando las piezas, pero mejor que no sean las vuestras...

¿Os excita la velocidad?

A todo esto aún no os hemos dicho que **la sensación de competitividad será enorme.** La inteligencia artificial de los rivales andará por las nubes, y cuando baje a la tierra nos pondrá la carrera cuesta arriba. La experiencia nos enseñará a superarles, dónde y cuándo, y nos mostrará también como hacer frente a los **efectos climatológicos reales** que nos sorprenderán en cualquier momento de la carrera.

¿Y qué es eso para unos pilotos experimentados como vosotros? Es la **velocidad, excitación y glamour de la Fórmula 1,** que este juego transmitirá desde que lo conectéis hasta que completéis todas las vueltas al circuito más difícil. Ahora, sí, ya puedes dejar que tu hermano se eche una partidita.

¿QUE SE TE HA ROTO UN MANGUITO?

EN PLENA CARRERA NO VAS A LLAMAR A LA GRÚA, ASÍ QUE ¡¡PILOTA COMO DIOS MANDA!! Los bólidos de Fórmula 1 son un alarde de tecnología pero, chico, también se rompen. En este juego lo harán de forma espectacular, aunque no será más que el resultado de vuestra forma de conducir. Podréis apurar al máximo, pero con el sistema de frenos activado y el modo arcade por encima de todo; si no, por la derecha y con calma.


¡¡El alerón del coche de Coulthard!! Di adiós al Mercedes Mclaren, majo.


A los Ferraris también les pasarán cosas. Por ejemplo, ¡¿volar?!


...O simplemente salirse de la pista. Este Schumacher, no controla "ná".

Conéctalo... y la habitación se llenará de gente

GAUNTLET DARK LEGACY

Arqueros, magos, guerreros y brujos, juntos y revueltos en una marchosa aventura de acción.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **AVENTURA DE ACCIÓN**
- **SEPTIEMBRE**
- Compañía: **MIDWAY**
- Equipo: **MIDWAY**
- Origen del Juego: **EE UU**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Es heredero directo de una **máquina recreativa legendaria (1985),** que vio también la luz en versiones para prácticamente todos los ordenadores y consolas de la época. Su nombre resuena aún en las cabezas de muchos de nosotros. Incluso entre las de los más jóvenes, ¿a que sí?

PARA CUATRO

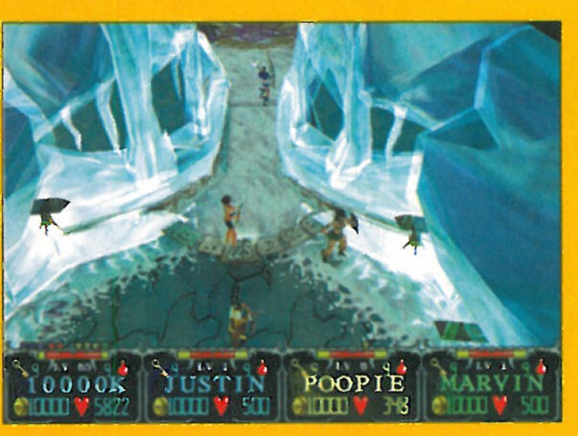
Algunos juegos están **diseñados para multitudes,** y éste bien podría ser uno de ellos. Disfrutaréis mucho más de «Gauntlet» con cuatro mandos conectados a vuestra GameCube.



La clave de este juego será acompañarte de cuatro amigos y entre todos darle una tunda a los malos y pasar un rato guay.



Podremos elegir entre 24 personajes, aunque sólo 8 estarán disponibles desde el principio, cada uno con sus características.



Los escenarios que visitaremos a lo largo de 8 grandes mundos serán muy diferentes. Desiertos helados, selvas inhóspitas...



Los enemigos serán de lo más variopinto, aunque todos caerán ante unos buenos láseres y algún que otro poderoso hechizo.

UNA DE MAGOS. Cada héroe del juego contará con su propio arma, sus estadísticas de batalla y sus hechizos, que potenciaremos durante la aventura. Entre niveles, podremos elegir a nuevos héroes.



Con la cosa de expulsar de su reino a un tal Skorne, vamos a vivir una **aventura de acción** plagadita de hechizos y poderes exóticos. En la nómina de los buenos tendremos **8 héroes** para elegir (el doble que en la recreativa original), que serán 24 si desbloqueamos a los personajes secretos. Y en la de los malos, **50 enemigos diferentes,** incluidos jefes finales. Ocho serán los reinos que visitaremos y 13 las piedras rúnicas que encontrar.

Bien, el **avance será lineal,** con el requisito de liquidar a los enemigos en pantalla utilizando las armas de cada guerrero. Pero el salto de un reino a otro necesitará que reunamos un número de ítems: gemas, alas doradas... De modo que por el camino, al tiempo que pulsamos A para soltar rápidos disparos, también abriremos cofres, recogeremos joyas y nos **haremos con todos los ítems** que veamos (ojo con las trampas).

Con cuatro, otra cosa

Pero para vivir a tope Gauntlet, lo suyo será **conectar cuatro mandos** y emprender la aventura cooperando con los compañeros. Esta opción pondrá más de relieve los **rasgos de cada héroe** (energía, velocidad, magia, escudo) y le añadirá picante al desarrollo, pues nos permitirá incluso atentar contra nuestros colegas (y de paso limar algunas rencillas). Aunque el objetivo es que cada uno haga lo máximo posible "por la causa". Por eso además de magias y láseres, dispondremos de un **combo múltiple demoledor,** con todos los personajes unidos en un poderoso movimiento de magia. De eso tendremos todo lo que queramos en este juego...

Bond apechuga con cualquier situación

007 AGENT UNDER FIRE

¿Disparos, sigilo, persecuciones? Con Bond, el método de eliminar malos da igual. Sólo importa tener... classse.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA GAMES
- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Idioma: INGLÉS
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS



- Tarjeta de memoria: 3 BLOQUES (MÍNIMO)
- Conexión GB Advance: NO
- Jugadores: 1-4



- Misiones: 12
- Modos: 5 MULTIJUGADOR



- Precio: 65 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

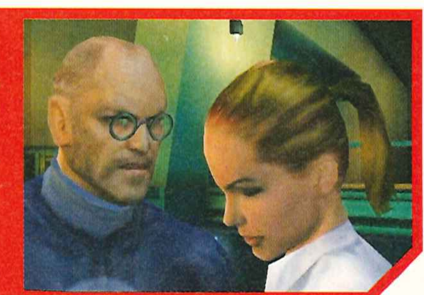
Superar el grato recuerdo que tenemos todos los usuarios de la querida N64 de juegos de espías en 3D subjetivas como... bueno, de «Perfect Dark», está difícil. La Joanna Dark que conocimos hace ya dos años (cómo pasa el tiempo) se caracterizaba, además de por sus atrayentes exteriores (¡qué bien hecha estaba, la mujer!), por el realismo gráfico en las texturas, los verídicos e impactantes movimientos, gran variedad de situaciones y una inteligencia artificial que déjala correr, que lo mismo inventa algo en carrera. En EA han tomado buena nota del porqué del éxito de la Dark, y han reclutado todos esos elementos (incluyendo un modo multi con cuatro modos que es incluso superior a los de Joanna) para que la diversión se dispare hasta lo más alto y conduzca al jugador... por el buen camino.

Dispare y conduzca

Pues no, el juego no es el «Spy Hunter». La mayoría del Dvd consiste en apañárselas, con **vista subjetiva, en escenarios 3D** de grandes y realistas dimensiones. Los controles típicos de los shooters 3D se funden a la perfección con el mando de GC, de manera que los cambios de arma, "strafes" (eso de ir andando hacia un lado), saltos, opción de apuntar y ▶

¡ES QUE NO TE EXPRESAS BIEN!

Pero sólo de palabra, porque lo que es con el "jepeto", da gusto verte. Es la primera vez que vemos a Bond y compañía mover boca, ojos, cejas... vamos, la cara, de manera que apoya verazmente lo que está diciendo. Unas sensaciones que se transmiten al jugador y dan un porqué a la alta tecnología de GC.





La variedad de armas del juego, veintidos entre pistolas, metralletas rifles de asalto y otras cositas, nos permitirá incluso tumbar un helicóptero de los malos.



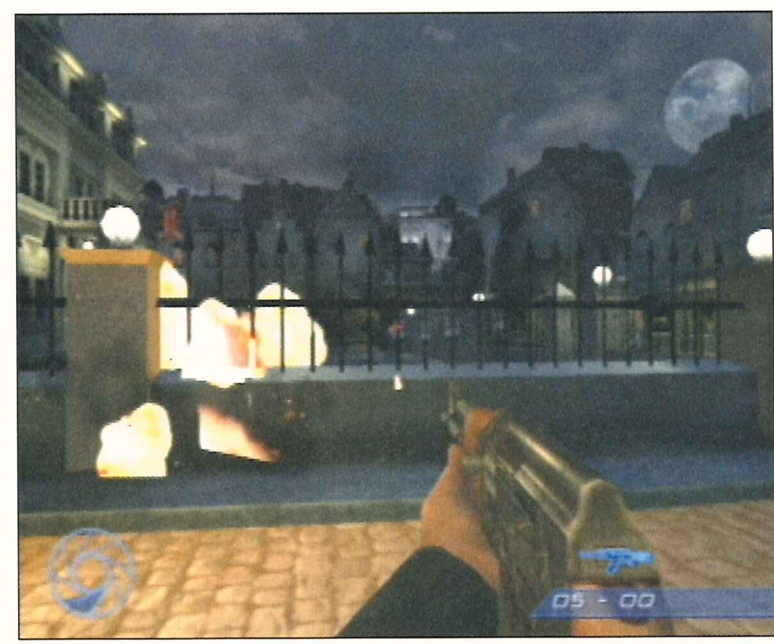
Bond sabe cuándo aparecer. Liberar a su compañera de intereses con el Q-láser es lo más fácil que tenía que hacer en esta misión, pero seguro que tiene recompensa.



Que no, a los chicos de EA no se les puede reprochar falta de detalle gráfico.

UN PULSO **Mientras esperamos más noticias de Joanna Dark, Bond se cuela en nuestras GC con un juegazo digno del mejor de los agentes secretos del mundo.**





Incluso la luz que provoca la explosión de una granada (allí adelante, donde las rejas) repercute en el reflejo del arma que llevamos. Da gusto, con tantos buenos detalles.



¡Algo acaba de "petar" al otro lado del fregadero! Mejor agacharse y esperar.



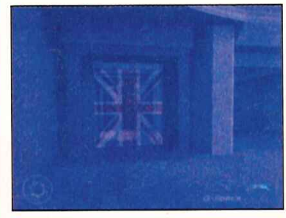
Abrir una puerta y encontrarse a un clon de Mr. T de boca, no mola. ¡Que te peto!

¿QUIÉN ES EL DOCTOR Q?

Pues es este señor de abajo, responsable de la invención de todas estas "tonterías", que nos ayudarán en la aventura.



Aquí Q nos da una tarjeta de seguridad que abre... todo.



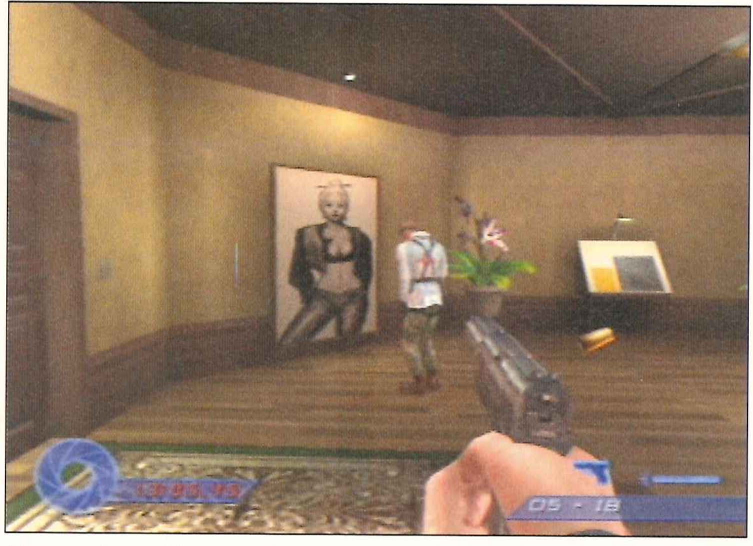
Con las Q-Specs puedes ver a través de las paredes.



El Q-Decryptor te dará acceso a todo tipo de computadoras.



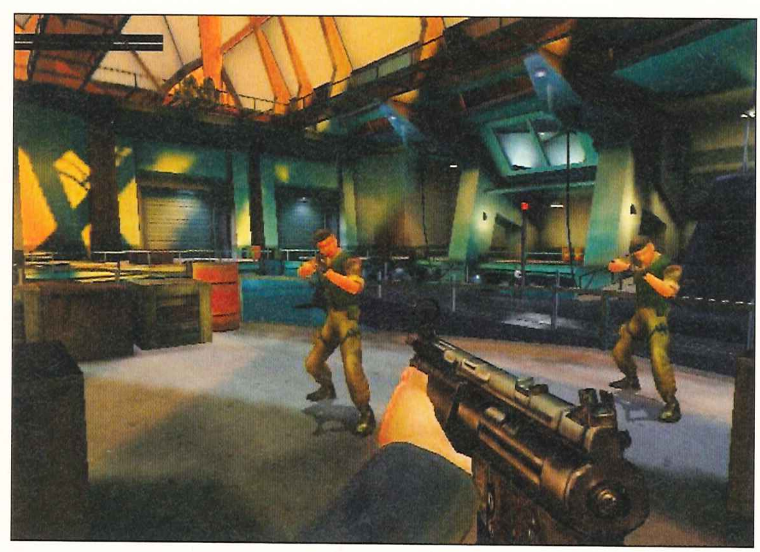
Y con tu Q-Claw podrás engancharte a las paredes.



Atacar por la espalda no es muy caballeroso, pero en las misiones que requieren más sigilo, es lo mejor para pasar por donde queramos sin armarla del todo.



Los escenarios muestran un detalle magnífico y unas enormes dimensiones. Además, existen multitud de interconexiones y pequeñas habitaciones secretas.



La cantidad de focos de luz que impregnan esta estancia hacen que las sombras se entrecrucen y... ¿Qué? ¿Que hay dos tíos que me van a disparAAARGH!



Y seguimos con las iluminaciones esplendorosas. Fijaos en cómo la luz de los focos se mezcla con la natural, y todo se refleja en el agua de... ¡¿Otro malo?! ¡Ah, sí, allí!

A VER, SIN LLORAAAR

Bond se encuentra muchas hembras de buena crianza en paños agradables, pero... ¡son de mentira! Así que, tranquilo.





uso de objetos se convierte en algo mecánico. Vamos que, sin que sirva de precedente (que no servirá), es **uno de los pocos juegos que no pone impedimentos por medio del control**. Las misiones son fluiditas porque no hay un punto en el que digas lo típico de "¡pero qué hay que pulsar ahora, ridiela!". Y además los objetivos se pueden consultar en todo momento, cosa que también ayuda a no perderse.

Desde la comedida pero tensa (está hablada en inglés del británico y no aparecen subtítulos, de ahí la tensión) intro de cada misión, hasta **el momento más apurado en el que todo son disparos y gritos variados** (¡ambientazo!), el juego muestra una calidad gráfica notable, con ciertos **destellos de genialidad como la gesticulación facial de Bond** o de algún enemigo en apuros. Este nivel, que, por mucho que duela a los amantes del mito, **supera a «Perfect Dark» (para algo es GameCube)**, basa su calidad en la impresionante iluminación. En la cocina de un hotel tendréis oportunidad de ver a contraluz a los enemigos apostados en las ventanas, y los reflejos en la cacharrería imperante. En los baños, el vaho de la ducha se adherirá a los cristales... Lujazos que se hacen cotidianos a medida que vamos jugando una aventura que, hasta ahora, lo lleva todo sobre ruedas.

¡Por ahí va la cosa!

Hablando de ruedas, las fases de conducción se intercalan así, de vez en cuando, entre las "normales". Los controles cambian radicalmente, pero se siguen adaptando como un guante al mando, de manera que **acelerador y freno están en los analógicos**. Pero si sólo fuera eso... Estas fases sorprenden porque, sencillamente, con este motor se podría hacer un título de **conducción de altísima calidad** (que alguien tome nota, por favor). El tráfico de las ciudades discurre de forma realista. Las farolas, el empedrado, los reflejos en carrocerías propias y ajenas, las explosiones... sí, claro, porque disparas misiles, y te disparan. Perseguir a una furgoneta **al volante de un BMW Z8, un 750iL o un Aston Martin** por Bucarest, a tiros, se convierte en un placer. El realismo y calidad de conducción así, de pronto, en un título que hasta hace un momento era tipo "Perfect" le da un toque... ¡magistral!

Qué **pena que en EA no se hayan planteado una traducción** del título, porque las instrucciones de comienzo de fase te las dan de viva voz y sin texto alguno. Un "fallito" para un título que muestra un nivel de calidad y clase... digno de GC.

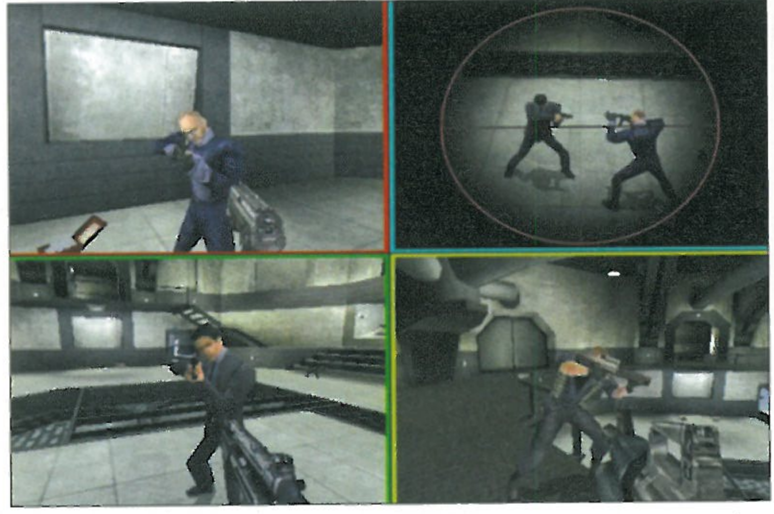


Al entrar en el hotel, mucho mejor no hacer ruidos extra. Si conseguimos llegar al baño sin alarmar a nadie, veréis qué bien.



Algunos enemigos son más débiles que otros. A este señor feo, con un solo escopetazo, le hemos dejado bailando muñeiras.

¡Y CON MULTI! Jugar solito con este título está muy bien, pero en multi... Tienes doce escenarios, cinco modos, veintidos armas, bots... A la altura.



Si tienes cuatro mandos y te gusta el multijugador, hazte con este Dvd. Tiene uno de los mejores multijugador que hemos disfrutado nunca en la redacción de NA. Eterno.

¿TE GUSTA CONDUCIR?

Pues aunque no te guste, tendrás que hacerlo, querido. Algunas de las fases te pondrán al volante de lujosos coches, y otras sólo te dejarán que dispares a los malos.



Y ya puedes darte maña, que la fase es larga, pero la energía no.



Cuando conduces, tienes armas secundarias y una metralleta.





Los rehénes están entre Bond y los malos. Cuida la puntería al máximo.



La única manera de subir hasta esa antena es el Q-Claw. Tan útil, todo lo Q...



Yo que tú me apartaba. Esas lucecitas tan monas... ¡son misiles, "desgraciau"!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93



▲ Las texturas y movimientos son realistas y naturales. Muertes de cine.

▼ Pero el diseño tiene fallitos en cuanto a "polígono visto".

SONIDO 90



▲ La melodía típica de Bond y variaciones. Disparos variados y creíbles. Voces muy bien interpretadas. Ambiente real.

▼ Si estuviera en castellano sería la repanocha.

JUGABILIDAD 91

▲ Se controla con una suavidad y precisión dignas del mando de GC. Engancha.

▼ Cómprate el juego junto a un cursillo acelerado de inglés.

DURACIÓN 90

▲ Tres abruptos niveles de dificultad y un multijugador al que quedarse pegado.

▼ Un poco más de conducción "guachis", por favooor...

TOTAL 92

▲ Empezar a jugar y quedarse flipado es todo uno.

▼ **No entender inglés** puede ser un gran impedimento.

VALORACIÓN



SI JOANNA DARK LEVANTASE LA "PEROLA"...

Que lo hará, con "Perfect Dark Zero" pero, de momento, le han quitado el trono de rey de los espías en GC. La escuela de calidad impuesta por la moza ha tenido su mejor alumno en este "007". Un mini-Dvd que te hará empeñarte en aprender inglés para poder ver más flipadas.

EL RANKING

1. 007 Agent Under Fire
2. Spy Hunter

Da la bendita casualidad de que estos dos juegos comparten el género "conduzco, disparo y me llamo Genaro". Bueno. El caso es que un juego por un lado, es un trozo de 007 por el otro. James tiene más y mejor que ofrecerte.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: UBI SOFT
- Desarrollador: UBI SOFT
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: MAYORES DE 11 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Fases: 19 NIVELES
- Extras: PASSWORDS
- Modos: 1

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Oscuras aventuras en Gotham City

BATMAN VENGEANCE

Es hora de superhéroes. El mes pasado le tocó a Spiderman, ahora es el turno de Batman y sus gadgets.

El hombre murciélago vuelve a la carga contra los maleantes acompañado por Bat Girl, los consejos de su mayordomo Bruce y su elenco de Bat objetos, que siempre hacen las delicias de sus seguidores. En esta ocasión aún más porque tenemos el **batgancho, los batarangs,** y hasta **batmóvil y batplano** que pilotamos a toda pastilla en fases más bien breves del juego. Pero el grueso de la aventura **transcurre con una perspectiva en tercera persona,** con la cámara desplazándose para ofrecer escenas propias de la serie de animación, donde está basada. De todas formas también podemos tirar de una **vista en primera persona,** con la que podremos explorar los escenarios y utilizar los ítems. Combinando ambas vistas, al final uno acaba metiéndose en el papel de Batman.

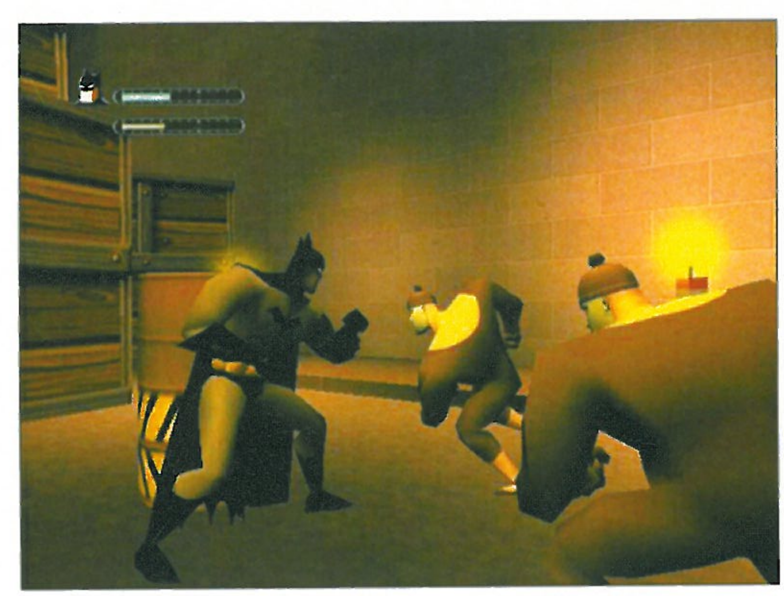
En las calles de Gotham

La aventura se inicia con el rescate de una misteriosa chica, y a partir de ahí se irá complicando con **peleas continuas** contra adversarios no muy listos (donde demostraremos que somos unos maestros de las artes marciales), enfrentamientos con enemigos de la talla de Joker o Mr. Freeze, y **resolución de puzzles** algo simplotes. Lo que da como resultado un título correcto, bueno para los fans de Batman, pero con **fallitos técnicos** que limitan su diversión.

¿ES ESTO LA SERIE?

Entre los diferentes niveles podremos disfrutar de escenas en vídeo de gran calidad técnica que nos irán metiendo de lleno en la trama del juego. Las voces están en inglés, pero tienen subtítulos en castellano, así que no habrá problema en seguir la acción sin perderse detalle. Como la serie de animación...





Las encerronas están a a la orden del día: no es nada raro encontrarse con dos brutos enemigos en un callejón sin salida. Menos mal que la capa sirve también de escudo.



Luchamos varias veces con el Joker, pero la pelea sobre la bola nos hará "temblar".



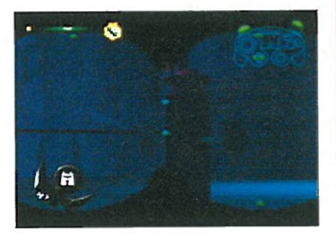
El principio es propio de la serie: salen los créditos mientras empezamos a jugar.

¡GADGET? ¡NO, ES BATMAN!

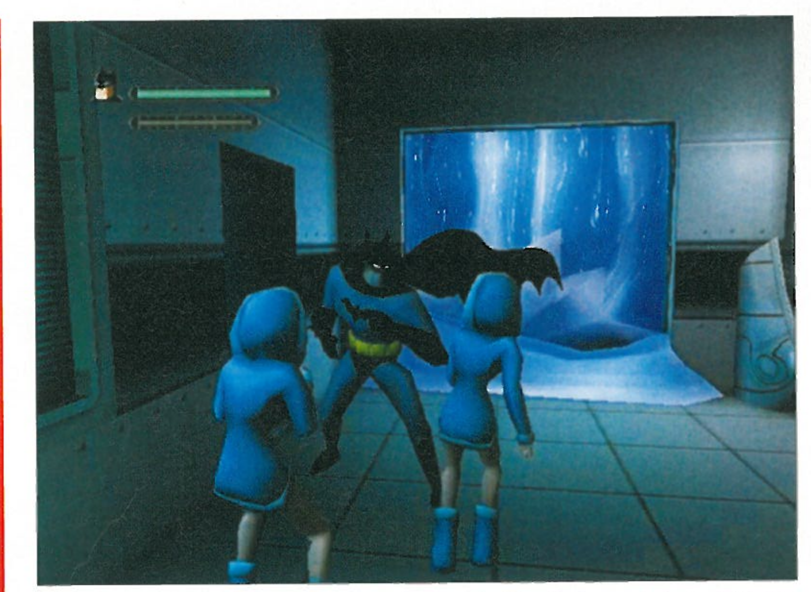
Si de algo puede presumir Batman, es de tener "aparatitos", que le sacan las castañas del fuego. Uno para cada situación.



El bat-gancho nos permite colgarnos de ciertas superficies.



El visor nos permite apreciar los (pocos) detalles del juego.

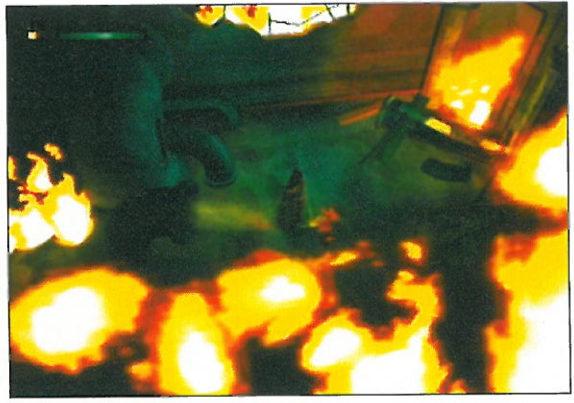


En el nivel de Mr. Freeze tenemos que andar con ojo. No sólo hay resbaladizo hielo por todas partes, sino que tras un "bello" aspecto se esconden chicas de rompe y rasga.

OSCURO **El aspecto de «Batman Vengeance» no podía lucir de otra forma: poca luz, música misteriosa y extravagantes personajes. Esta estética, tan propia del hombre murciélago, nos sitúa en una sórdida Gotham, donde el crimen asola a los ciudadanos.**



Cuando encontramos un enemigo cambiamos a modalidad de combate. Estudia los movimientos y combos de Batman.



Nuestra primera misión consiste en rescatar a Mary Flynn de una fábrica a punto de volar por los aires. Es sólo el principio.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 72

▲ Buena captura de movimientos de los personajes. Su estética es de la serie de animación.

▼ Gráficos son muy simples, y aspecto muy... lóbrego.

SONIDO 76

▲ Los efectos están logrados, y la música acompaña bien.

▼ Lástima que la mayor parte del tiempo impere el silencio, o unos extraños "ritmos".

JUGABILIDAD 77

▲ Se controla muy bien y de forma bastante intuitiva.

▼ Demasiadas interrupciones. El desarrollo es muy lineal.

DURACIÓN 72

▲ Cuesta completarlo con buenas puntuaciones. Incluye extras en forma de trucos.

▼ Una vez terminado, no ofrece más alicientes.

TOTAL 75

▲ El carisma de Batman y el ambiente de la serie.

▼ Su pobre aspecto gráfico o la nula inteligencia artificial de los enemigos. ¿Os hemos dicho que es muy lineal?

VALORACIÓN



OSCURO, LINEAL Y FIEL A LA SERIE

«Batman Vengeance» es un título curioso: se nota que hay esfuerzo, y luce detalles de calidad, que tratan de respetar y mantener el ambiente propio de las aventuras del hombre-murciélago. Pero esto nos llega en una línea muy rígida de juego, donde no hay lugar para la imaginación. Y técnicamente, además, da la sensación de estar a medio hacer.

EL RANKING

1. Sonic Adventures
2. Spider-Man
3. Batman

Sonic y Spidey protagonizan aventuras más largas, divertidas y duraderas que la del hombre murciélago, más orientada a fans de la serie, que seguro saben sacarle todo el partido.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: INFOGRAMES
- Desarrollador: DUBAIL & VELEZ
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- Batería: SÍ
- Jugadores: 1-2 (CABLE LINK)



- Campeonatos: 6 EN V-RALLY MODE, 10 EN V-RALLY CROSS
- Coches: 10 MODELOS REALES
- Modos de juego: 3



- Precio: 54,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

El mejor juego de rallies del mundo

V-RALLY 3

Combinando un impresionante aspecto gráfico con una jugabilidad diseñada para arrasar, el nuevo V-Rally se lanza a la conquista de Game Boy Advance.

Vaya bomba tenemos entre manos. «V-Rally 3» lo tiene todo: un **control ajustado** al máximo, los **coches oficiales** del mundial de rallies y, sobre todo, un **apartado técnico apabullante.**

Para empezar, pone en liza 10 coches oficiales del campeonato de rallies, perfectamente recreados y detallados. A su volante nos invita a participar en tres modos de juego diferentes: **V-Rally Mode, V-Rally Cross y Time Trial.**

V-Rally Mode es la modalidad reina. Son 6 campeonatos diferentes (con varias pruebas) localizados en distintos países, sobre terrenos de lo más variado. En este modo cada coche participa en solitario en tramos cronometrados, o sea que de lo único que debemos preocuparnos es de realizar el mejor tiempo posible. Bueno, de eso y de preparar el coche antes de la prueba, pues no sólo el terreno será un factor clave en la carrera, sino también la climatología. Si ganamos pruebas, conseguiremos **nuevas escuderías, ofertas para pilotar otros coches y participar en pruebas especiales.**

Control y diversión

Otro de los puntos fuertes del juego es el **magnífico control** de la acción, que nos permite sacar el máximo partido de los coches, prácticamente desde la primera partida (aunque los dos modelos iniciales tengan motor pequeño y tracción delantera).

Y si en el plano de la diversión el juego da la talla, su apartado técnico reluce como el oro. Los **escenarios en 3D reales** (con polígonos y texturas) y los coches, de aspecto renderizado, combinan un notable nivel de detalle con unas fabulosas animaciones. **Compra obligada.**

¡PRIMERA PERSONA!

*Es la primera vez que disfrutamos de una **vista interior** en un juego de coches de GBA. Pero el mérito no es que podamos hacerlo, sino cómo. Con un salpicadero lleno de detalles, las manos moviendo el volante y una **brutal sensación de velocidad**. Se pierde control, pero para eso se puede cambiar de vista en cualquier momento.*

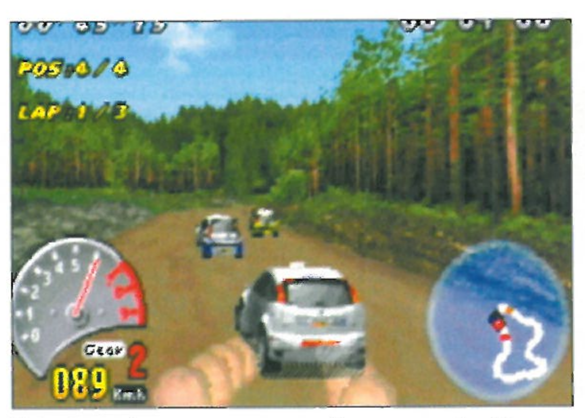




En el modo V-Rally Cross competimos contra otros tres coches con el objetivo de obtener todas las licencias de rally posibles.



Cada tramo nos tiene reservadas unas condiciones diferentes, tanto en climatología como en horario. Sí, también de noche.



Todos los coches que aparecen en el juego son reales. Al principio sólo hay dos disponibles, pero luego conseguiréis más.



En la vista interior se saborea el rally más de cerca. Como veréis, no falta ni un sólo detalle en el puesto de conductor.

CÓMO GANAR EL MUNDIAL

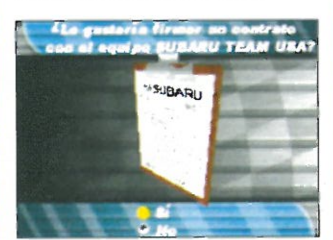
Participar en cada uno de los rallies requiere bastante esfuerzo y preparación por nuestra parte, ya que no todo consiste únicamente en correr. ¿Queréis comprobarlo?



Antes de comenzar el tramo hay que elegir los reglajes correctos.



Superada la carrera, es hora de arreglar los daños del coche.



Ganando carrera, tendremos ofertas de nuevas escuderías.



Es necesario preparar el coche, elegir bien los reglajes, antes de cada prueba. Salir con ruedas de asfalto en una carretera mojada es un error que pagaremos caro.



Los coches de inicio son tracción delantera y tienen menos potencia que los grandes Subaru, Mitsubishi o Ford, de tracción integral, que nos ofertan después.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS  96

▲ Los circuitos están en 3D reales y los coches han sido prerrenderizados. La vista interior es simplemente genial.

▼ Los escenarios se generan con "popping" en el fondo.

SONIDO  92

▲ Los efectos sonoros son la caña, hasta se oye claramente el "petardeo" del motor.

▼ No hay posibilidad de música durante la carrera.

JUGABILIDAD  95

▲ El control es una delicia, y los rallies son tan diferentes que no te cansas de competir.

▼ La curva de dificultad quizá resulte algo baja.

DURACIÓN  94

▲ El V-Rally Mode garantiza diversión para semanas, y hay opción para dos jugadores.

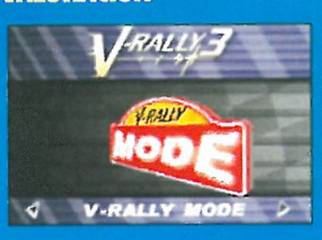
▼ Un par de rallies más no le hubieran venido mal...

TOTAL  95

▲ El impresionante **apartado gráfico** y su gran jugabilidad.

▼ A algunos les puede resultar un **poquito fácil**.

VALORACIÓN



DIVERTIDO Y ESPECTACULAR

Infogrames han creado el mejor juego de coches disponible para GB Advance. Su excelente y bien estudiado control unido a su gran jugabilidad le convierten en un juego irresistiblemente divertido. Pero lo que de verdad llega a impresionar es su acabado gráfico, que se encuentra a años luz del resto de títulos para la portátil. Es una obra maestra.

EL RANKING

1. V-Rally 3
2. GT Advance 2

«GTA2», el título de Kemco, ofrece otro tipo de alicientes: estética original, coches con sabor diferente...Pero si lo que queréis es el mejor juego de rallies, ya lo habéis encontrado. Se llama «V-Rally 3».

Goku juega sus mejores cartas

DRAGON BALL Z

La serie más famosa de anime va a llenar tu Game Boy con toda la emoción de la serie y un mazo de cartas.





Aquí es cuando va Goku y le dice a Gohan... ¡Ah, que está en castellano! Bueno, el caso es que todo es como en la serie.



Esta es la imagen que veremos con más frecuencia en nuestra pantalla. En los menús inferiores se desarrolla la partida real.



Tarde o temprano tendrás que pasar por la "lista" para elegir las cartas que usar.



Los ataques Rayo hacen más daño si el contrario está combatiendo en el aire.



En cambio, los golpes físicos hacen más daño en la tierra. ¡Si todo es ponerse!

Exactamente, **125 cartas** que irás consiguiendo a medida que ganes combates. Al comenzar la historia (exactamente igual que el comienzo de la serie, por cierto), conseguirás tu primer mazo. Unas pocas cartitas que te servirán para **entrenar con Piccolo y cogerle el tranquillo** a esto de la estrategia de baraja por turnos. Él te dirá por qué es bueno guardar coste (los puntos que **se gastan al invocar ataques)**, atacar desde delante, utilizar **defensas extras** cuando el contrario se "enciende"... En fin, que esto **va exactamente como la serie de Tv**. Cada combate es un paso adelante en la historia. Y la historia está bien recreada con imágenes y extensos **diálogos de texto, todo en castellano** y en la pantallita de tu GBC. Además, en algunas ocasiones tendrás que buscar elementos en un pequeño mapeado. Unas simpáticas pruebas que refrescan el, a veces, **abrumador ambiente** de los combates más disputados.

¿Y si las cambio?

Pues conseguirás tener **las cartas más raras** (cómo mola el "Ataque SuperSaiyan 3", chaval) en menos tiempo. Pero lo que rula es **combatir con otro** jugador por cable. Escoges tu luchador entre Krillin, Goku, Gohan Trunks... ¡y a ponerse a tortas/cartas! Ineludible para los fans. Para los demás... quizá todo sea probarlo.

¡TE VOY... A PONER... B!



Cuando las cartas no acompañen podremos usar el ataque básico. Nos pide realizar unas pulsaciones en un tiempo limitado. Si lo conseguimos, ¡a pegar al malo!



VALORACIÓN

Para los fans, un acontecimiento en GBC. Los que no lo sean, tienen que probar. La cosa ni es difícil ni aburrida; sólo divertida, adictiva y algo... ¿rara?

Divertidas carreras a pequeña escala

PENNY RACERS

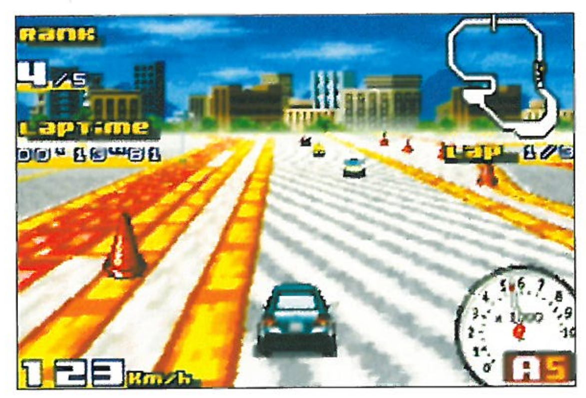
Los coches más "cucos" del mundo llegan a GBA para correr... ¡y hacernos aprender economía y mecánica!



No os fiéis del tamaño o "diseño" de los coches. A la hora de correr, también derrapan y aceleran como los más grandes.



Hay cuatro rivales en carrera y todos son mejores que vosotros. Tendréis que competir un par de veces en cada circuito.



Los circuitos son bastante diferentes entre sí, y sobre todo resultan lo suficientemente anchos como para no salirse, ¿eh?



El control os parecerá duro al principio. Pero si compráis una buena dirección, la cosa mejorará. Lo mismo para el motor.

Con este «Penny Racers» se nos presenta una buena alternativa a otros títulos de carreras en GB Advance. La idea a la que nos invita Takara consiste en **pilotar graciosos vehículos** que han sido diseñados en plan "deformed", es decir, como **caricaturas de los modelos reales.** A sus volantes, con un control ya típico en la serie, participaremos en emocionantes carreras. Ya veréis, ya.

Esto es casi una aventura...

Precisamente donde este juego destaca es en su **modo historia:** al iniciar la partida disponemos de un vehículo lento, con unas piezas muy elementales. A medida que ganamos carreras, aparecen nuevos circuitos e ingresamos dinerito con el que pillar nuevos motores, neumáticos, etc.

Pero claro, todo tiene un precio, y habrá que sudar tinta para poder comprar un motorcito apañado. También podemos vender piezas viejas o utilizarlas con los nuevos coches que consigamos. Vamos, que la **estrategia es parte importante** del juego, así que tomad buena nota.

Por otro lado, las carreras resultan **muy variadas.** Primero porque los circuitos son muy diferentes entre sí, y después porque los retos no siempre son iguales. Y también hay que añadir otros modos, como el de **carrera rápida** y los enfrentamientos de hasta cuatro amiguetes **vía link.** Así que os aseguramos que, si os gustan los juegos de coches, sobre todo con componente estratégico-mecánico incluido, con este va a ser imposible aburrirse.

¡ME VOY AL GARAJE!



UNO DE LOS APARTADOS DEL JUEGO DONDE MÁS HORAS INVERTIRÉIS SERÁ EL GARAJE. Aquí podréis ajustar al dedillo vuestros vehículos, colocando motores, cajas de cambios, para lograr un prototipo equilibrado: y es que con mucho motor pero con unos malos frenos, mal futuro nos espera en las curvas.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **TAKARA**
- Desarrollador: **XICAT**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Datos: **3 MODOS DE JUEGO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-4**
- Precio: **54,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 77
Simples y algo sosos, pero su estilo "deformed" es gracioso.

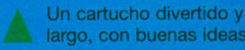
SONIDO 80
Entretenidas melodías animan en las carreras. Efectos, así así.

JUGABILIDAD 90
Al principio cuesta cogerle el truco, pero luego mola correr.

DURACIÓN 92
Su punto fuerte. Tiene circuitos para aburrir y una aventura guay.

TOTAL 86


▲ Un cartucho divertido y largo, con buenas ideas.

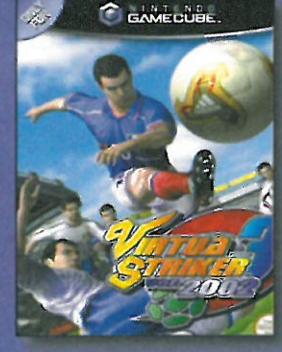

▼ Su aspecto gráfico no es el que esperábamos.

VALORACIÓN

«Penny Racers» es un título de carreras para aquellos que buscan algo más: opciones de mecánica, compra-venta de piezas, etc. Y encima divierte.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: SEGA
- Desarrollador: SEGA/AV
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Jugadores: 1-2

- Equipos: 64 SELECCIONES
- Modos de juego: 4
- Extras: 60 HERZIOS

- Precio: 59,95€
- A la venta: YA DISPONIBLE

Muy bonito, pero excesivamente arcade

VIRTUA STRIKER 3

En Sega van a dar sopas con onda a las fórmulas de FIFA e ISS. Menos tácticas y mucho más espectáculo.

Si sentís verdadera **pasión por el fútbol-espectáculo,** ha llegado el juego que esperabais. Se trata de la conversión de una conocidísima recreativa de Sega, cuyo concepto se ha respetado fielmente. Eso quiere decir que estamos ante un fútbol que apuesta por el juego rápido y directo, dejando a un lado planteamientos técnicos. Su baza más fuerte es la **impresionante puesta en escena,** con un asombroso despliegue gráfico, un colorido exhuberante y un nivel de detalle brutal en jugadores y campos.

Hay **64 selecciones** para elegir, lo que da un total de 1.400 jugadores (no reales), y 4 modos de juego que permiten entrenar, participar en campeonatos diseñados a medida o en torneos amistosos en los que podremos pulir nuestra técnica y saltar al campo preparados para lo que nos espera, que es...

Vale, míster... ¿y ahora qué?

Pues que a la hora de jugar, nuestras intervenciones se limitarán a poca cosa: pasar raso, elevado, tirar a puerta o lanzarnos al césped para recuperar el balón. **Sencillo, pero limitado.** De hecho, esto hace que el desarrollo de los partidos no sea fluido. La emoción sube cuando nos acercamos a puerta y colamos un gol, pero cuesta mucho llegar ahí (hay demasiado barullo y las entradas son constantes), aunque compensan las increíbles repeticiones.

CONSTRUYE A TU RAÚL, RONALDO...

Uno de los puntos flojos de este juego es la ausencia de jugadores reales. Para compensarlo, se ha incluido un completo editor en el que podemos modificar el nombre de los chicos y también su aspecto, altura, complexión, uniforme... ¡Podremos hacer nuestra selección personalizada!





El juego se sigue siempre desde la misma cámara, pero la vista no es lo suficientemente amplia y no facilita hacer buen fútbol.



Los jugadores están perfectamente modelados y la animación es sobresaliente. El juego se vive con muchísima intensidad.



Los árbitros son realmente duros y no se cortan un pelo en dejarnos casi sin equipo. Qué tarjeteros, como López Nieto.



Podemos seleccionar diferentes tácticas, pero en juego no sirven de mucho. Hay que concentrarse en golear, y punto.

¡¡OPCIÓN DE MÁNAGER!!

El modo Mundial nos permite planificar la conquista de la Copa del Mundo, y de paso alargar la duración del juego. Para ello contamos con medios técnicos y la ayuda de hábiles asistentes.



Es muy importante planificar bien los amistosos que vamos a jugar.



Entre partido y partido podremos pulir la técnica de los chicos.



Y si todo va bien, llegaremos al Mundial con opciones... ¿no?



Las repeticiones son muy espectaculares, y además se nos ofrece la posibilidad de grabar nuestros mejores goles. A más de uno se le va a caer la lagrimita.



Llegar a puerta no será tan fácil como estáis pensando. Así que, cuando os plantéis en una de éstas, ajustad bien la barra que aparece y soltad la pierna en el momento justo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92

▲ El nivel gráfico es realmente espectacular, con jugadores enormes, estadios recreados al detalle, efectos de luz...

▼ Sólo se puede seguir el juego desde una cámara, y la perspectiva no es buena.

SONIDO 80

▲ Contundentes efectos: golpes patadas, griterío... poco más.

▼ Demasiado sosete.

JUGABILIDAD 83

▲ Los partidos son intensos pero poco fluidos. El usuario está muy limitado.

▼ La CPU se encarga de llevar el peso del partido. Mala disposición de la cámara.

DURACIÓN 75

▲ El Modo Mundial puede durar, pero el concepto de recreativa está presente en el juego.

▼ Si no te gusta el estilo arcade, el juego se acaba pronto.

TOTAL 82

▲ Gráficos de cine y genial modo temporada.

▼ El partido es demasiado trabado, no hay fluidez.

VALORACIÓN



ESPECTACULARIDAD PERO... POCO ORDEN

«Virtua Striker 3» es uno de esos juegos cuyo planteamiento resulta difícil de definir: incluye modo entrenamiento, opciones de entrenador y mánager y hasta un modo temporada, pero a la hora de jugar luce un estilo sin orden ni reglas aparentes, y donde lo que de verdad manda es meter la bola en la red. Si te va este sistema, echarás unas partidas.

EL RANKING

1. Mundial FIFA 2002
2. Virtua Striker 3

FIFA posee licencias oficiales y jugadores reales, además de que nos permite tomar mayor control de nuestro equipo. «Virtua Striker 3» persigue el espectáculo por encima de cualquier otro concepto. ¿Es suficiente?

Un tenis para disfrutar en serio

ROLAND GARROS 2002

Ganar Roland Garros es un sueño al alcance de muy pocos. Ahora tú puedes hacerlo... ¡en la parada del bus!

QUIERO GANAR A KUERTEN

NO ES FACIL CONQUISTAR EL TORNEO MAS PRESTIGIOSO. Lo primero es crear un tenista, ponerle un nombre, un rostro e incluso una indumentaria. Luego, y tras haber pasado por la muy recomendable opción de entrenar, es el momento de saltar a la pista. Y cuando conquistes París, ya sólo te faltarán... ¡otros cuatro!



Para crear un jugador nada mejor que hacerlo a tu imagen. ¡Mola!



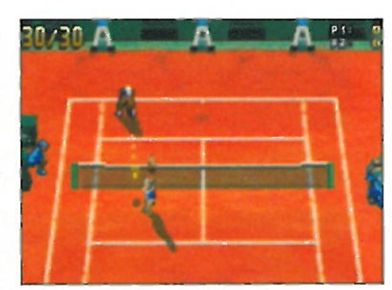
¡Vaya velocidad de saque! Se nota que has pasado por el training.



Los partidos a dobles son los más divertidos. Con ayuda de un cable link, podemos pasarnos la tarde cuatro amigos dándole a la raqueta. O también puedes jugar tú sólo.



Para sacar tenemos que coordinar la barra de energía y la dirección del golpe.



Sube a la red, rápido. Eso es, hay que aprovechar a tope el potencial del juego.

El torneo más prestigioso de la ATP aterriza en Game Boy Advance con un buen montón de novedades técnicas y jugables que lo convierten en **uno de los juegos de tenis más interesantes** disponibles. Pero bueno, nos nos lancemos y vayamos por partes...

¡Mira, como en la tele!

El juego nos desafía a alzarnos con la victoria en dos de los torneos más prestigiosos del circuito ATP: **Roland Garros y US Open,** de los que posee las **licencias oficiales.** También podremos competir en otras superficies, como la hierba de Inglaterra o el cemento de Australia, aunque éstas no tienen sello oficial. Bueno pues para conseguirlo, para ganar, tenemos a nuestra disposición **diez tenistas reales,** entre chicos y chicas, que incluyen prestigiosos nombres como **Kuerten, Henman o el español Robredo.** Además, podemos disputar partidos sencillos o dobles, con la posibilidad de conectarnos con otros tres amigos vía cable link en una de las opciones más divertidas. A la hora de jugar nos encontramos con un **simulador serio, en el que combinando los cuatro botones y el pad de control** podemos ejecutar casi cualquier golpe. Por lo demás, un gran manejo y una altísima velocidad de juego permiten mantener un **buen ritmo de partido,** alternando golpes fuertes con largos peloteos. En fin, que si estáis buscando un juego de tenis serio pero muy jugable, y con licencia, ya lo habéis encontrado.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **WANADOO**
- Desarrollador: **CARAPACE**
- Tipo de juego: **TENIS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Datos: **10 TENISTAS/4 PISTAS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-4**

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Los tenistas son nítidos y se mueven bien. Las pistan molan.

SONIDO 85
Los sonidos de los golpes y del público ambientan correctamente.

JUGABILIDAD 91
Su punto fuerte. El control ofrece un juego serio, capaz de divertir.

DURACIÓN 86
Algo corto en torneos. Menos mal que el multijugador da más vida.

TOTAL 89


Equilibrado en todos sus aspectos y muy divertido.


Pocos torneos. Jugadores no demasiado conocidos.

VALORACION

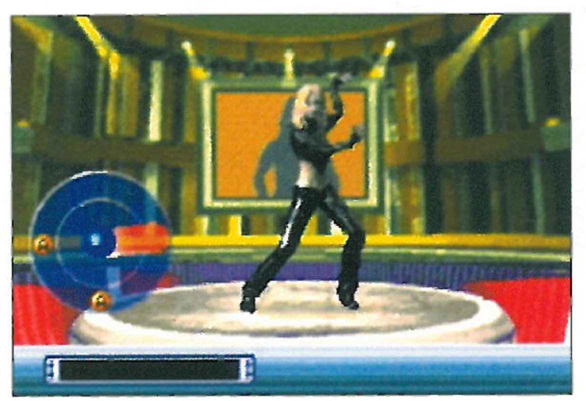
Tenemos entre manos un cartucho de tenis con un planteamiento serio, pero que a la hora de jugar se hace muy divertido gracias a su excelente control.



¡Chssséh!... ¡que sólo es bailar!

BRITNEY'S DANCE BEAT

Te gusta Britney, ¿verdad? Pues por mucho que quieras, en este cartucho "sólo" se va a prestar a bailar contigo.



La pulsación rítmica de botones lo es todo. La franja te indica cuándo hacerlo, por si le falta ritmo al cuerpo.



Los movimientos de Britney son una delicia de suavidad incluso entre cuadro y cuadro de animación. Y además, variadísimos.



Si te cansas de pulsar al ritmo, prueba tu inteligencia con alguno de los cuatro puzzles con imágenes de la chica.

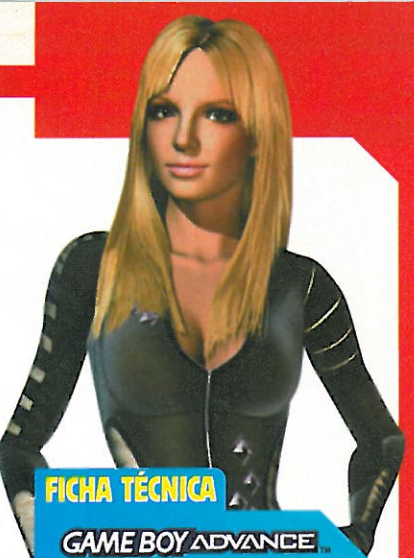


El video de un minuto que verás al completar el juego es total. Destacamos este enorme momento: "remeneo" de zona nalgar.

El show que monta la niña en cada concierto es algo difícil de llevar a un juego. Allí hay "no sé cuántos mil watios de amplis reventones", un escenario tipo pan gallego, cables con vocación de enredadera, gritos de la multitud enfervorizada incluso antes de comenzar, chipicientas luces de coloreaaaAAARGH! Desquiciante. De hecho, demos las gracias porque no vamos a un concierto, sólo a bailar con la mozuela en nuestra consolita. Aunque suela ocurrir lo contrario, **serás tú quien haga moverse a la moza** mediante la pulsación de los botones en el momento correcto. Los ritmos binarios de toda composición "Britneyana" provocan que la subdivisión del compás requiera...

¡Tiempo!

De acuerdo. Lo simplificaremos. Lo único que tienes que hacer es fijarte **en el círculo** de abajo a la izquierda. En él **irán saliendo los botones que pulsar**, y una franja que, a modo de radio giratorio inherente al sistema tríptico de... Vale, vale. A lo simple. ¡Cuando la franja "colorá" pase por "encimal" botón, "ties" que "pulsalo"! Así, te pasas la canción entera **mirando al círculo y pulsando A, B** y alguna dirección. Cuando terminas, te ofrecen la repetición (porque es evidente que no te puedes fijar en Britney mientras juegas), te dan un premio en forma de foto, o algo, y te retan a bailarte la siguiente. Lo decepcionante es que sólo hay cinco canciones, que no están sampleadas (es decir, que no suenan como en los discos, sino más cutres), y que **la dificultad del juego es baja**. Mejor si eres fan, si no, pruébalo antes.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **ART CO.**
- Tipo de juego: **MUSICAL**
- Idioma: **INGLÉS**
- Datos: **5 CANCIONES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Jugadores: **1-2**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS — **92**
Movimiento casi real, un primor. Poca variedad de escenarios

SONIDO — **85**
Las canciones están hechas con el chip de GBA y da el pego.

JUGABILIDAD — **70**
Es fácil de jugar, pero demasiado monótono. No te engancha.

DURACIÓN — **74**
Tiene escondida la mayor parte del juego para que parezca más.

TOTAL 74

▲ **¡Britney se mueve** como ella misma! Sorprendente.

▼ Faltan **más canciones** y mayor dificultad.



VALORACIÓN

Está claro que, si te gusta Britney, debes tener este juego. Para los indiferentes, tan sólo puede interesaros el movimiento que ha conseguido THQ. Y punto.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: DIGITAL ECLIPSE
- Tipo de juego: ACCIÓN AVENTURA
- Idioma: INGLÉS
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS



- Batería: SÍ
- Jugadores: 1



- Niveles: 12
- Extras: VÍDEOS, FOTOS...
- Modos de juego: 1



- Precio: 52,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Una aventura plagada de saltos y peleas

SPIDER-MAN

Llega a Advance la película que está batiendo records en todo el mundo. Y ha quedado claro que Spider-Man sabe luchar contra el crimen en todas las consolas.

En esta versión "portátil" de la película, Spidey debe avanzar por **doce escenarios** diferentes desde una **vista lateral 2D.** En ellos, nuestro héroe desplegará un **enorme abanico de movimientos:** desde correr a golpear, pegarse a paredes y techos, disparar telas de araña o bien volar balanceándose. Tendremos que emplearlos todos para **cumplir las misiones** que nos asignan en cada fase, y que pueden ir desde rescatar rehénes a huir de un edificio que se está derrumbando o perseguir a uno de nuestros feroces enemigos. Sí, porque aquí están de nuevo los villanos más famosos: el **Duende Verde, el Buitre, el Escorpión...** Cada vez que superemos dos o tres fases, nos enfrentaremos a uno de ellos en un combate que nos exigirá conocer a fondo las habilidades de nuestro héroe y también tirar de imaginación, para conseguir localizar su punto débil. Por otro lado, en cada nivel nos esperan secuaces que liquidar, y podremos recoger ítems en plan **vidas extra, tela arácnida** o poderes especiales.

¡¡Y niveles en 3D!!

Esta linealidad se verá interrumpida por otras fases donde manejamos a **Spider-man volando entre los edificios de Nueva York,** con una perspectiva en 3D. Sucede cada vez que acabamos con un enemigo final y además están planteadas como un minijuego de bonus, de modo que aunque **aporten originalidad al desarrollo,** lo cierto es que se nos acaban enseguida. Qué pena.

Por último, **el juego es largo pero no demasiado difícil,** y tampoco hay alicientes que nos animen a volver a jugarlo una y otra vez. Salvo, claro, que seas un auténtico fan del héroe.

COMO EN UN CÓMIC

Aunque basado en la película, el juego sigue un esquema propio de los cómics de Spider-man. Así, al comienzo de cada uno de los niveles asistiremos a una serie de interesantes diálogos entre Spidey y otros personajes que nos irán revelando la trama. Eso sí, los que no sepáis mucho inglés, ya podéis ir practicando...





En los niveles 3D debemos recoger una serie de globos verdes siguiendo la flecha que aparece en la parte inferior.

Los momentos de mayor tensión se producen en los combates con los jefes finales. Son todos huesos duros de roer.

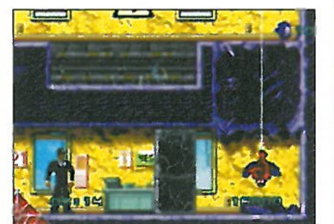
MUY SPIDEY Un juego que sigue fiel el estilo de Spider-Man. Nos trae combates en las calles, peleas con enemigos bien conocidos y unas fases de vuelo entre los rascacielos de New York.



Sobrevolar las calles de Nueva York es toda una aventura, aunque sea en dos dimensiones. Y si no, apreciad el grado de detalle de los escenarios... ¡Si os da tiempo!

¡MUÉVETE, SPIDER-MAN!

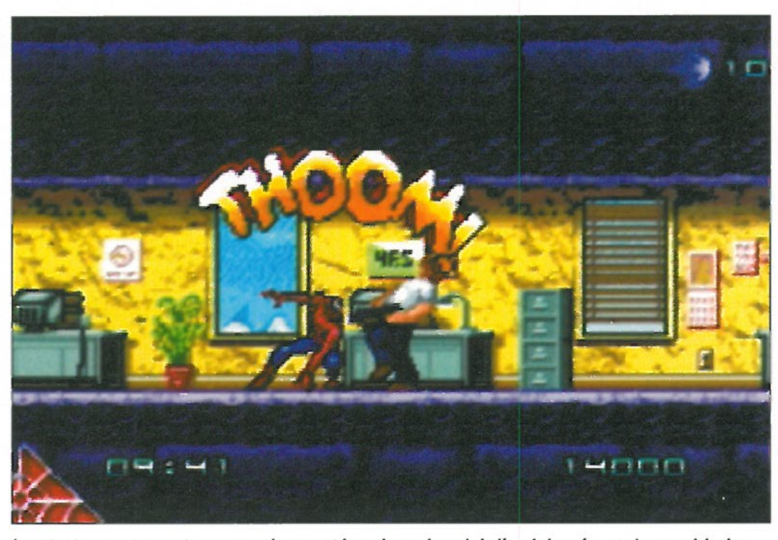
Los alucinantes movimientos de nuestro personaje destacan sobre otros aspectos del juego. Con tan sólo cuatro botones podemos... mirad, mirad lo que hacemos.



Gracias a nuestra tela podemos descolgarnos del techo tal que así.



¿Un confiado enemigo? Nada mejor que seguir sus... pasos.



Las tortas con nuestros enemigos están a la orden del día. Además, se han cuidado los detalles hasta el punto de incluir efectos visuales en los golpes. Suena ¡thoom!



Las misiones son variadas. En la primera tenemos que rescatar a unos rehenes.



Manejar la tela de araña resulta fácil: salto, en el aire nuevo salto... y ¡a volar!



En la introducción disfrutaréis de varios vídeos con imágenes de la película.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


▲ Son nítidos y destacan sobre todo las animaciones. El estilo es de puro cómic.

▼ A los personajes les falta tamaño y carácter.

SONIDO


▲ Las músicas acompañan constantemente la aventura.

▼ Los sonidos son más propios de la serie que de la película.

JUGABILIDAD


▲ El control de Spider-man es muy bueno. Divierte lo de Trepar, volar y apalear malos.

▼ Pero a fuerza de abusar del planteamiento, se vuelve algo repetitivo. Faltan "alicientes".

DURACIÓN


▲ Es largo, pero la dificultad no está bien ajustada. Puede acabarse pronto.

▼ Cuando lo termines, lo habrás terminado y punto.

TOTAL


▲ La cantidad de movimientos de Spider-man, y su estética tipo cómic.

▼ La duración. Que no haya más fases 3D.

VALORACIÓN



UN HÉROE QUE SE MUEVE MUY BIEN

Aunque está basado en la película que se ha estrenado hace nada, este cartucho podría rememorar cualquier aventura del héroe. Eso sí, a la hora de jugarlo sorprende la cantidad de acciones que Spider-man puede realizar, y lo bien que las hace. La pena es que su nivel técnico sea tan normalito y que, una vez completado, apenas tenga añadidos.

EL RANKING

1. **Spider-Man: M. Menace**
2. **Spider-Man: La película**

Aunque ambos títulos son muy parecidos, esperábamos algo más de esta versión de la película en GBA. Técnicamente es muy parecido a la anterior entrega, pero creemos que se podía haber sacado más.

Aquí juegan al tenis... ¡hasta los perros!

DROOPY'S TENNIS OPEN

El tenis está de moda, y aquí se apunta a jugarlo hasta el perro más famoso de Cartoon Network. ¿Lo conoces?

WIMBLEDON... ¿ES POR AQUÍ?

PUES MAS BIEN NO, PARECE. Las pistas de este juego no son las de París o Londres, la verdad. Aquí Droopy y sus amigos se baten el cobre en lugares tan variopintos como un restaurante, el lejano oeste o el hielo del Polo. Claro, que tratándose de unos dibujos animados sin más... ¿dónde esperabais que jugaran?



Al principio del juego sólo hay una pista disponible: la calle.

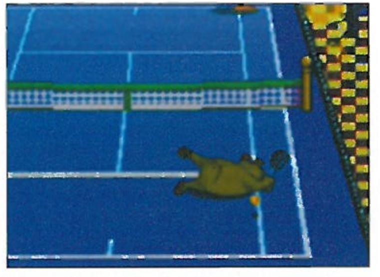


Pero en cuanto progresemos un poco, llegaremos... al Polo.



El aspecto de Droopy Tennis es fiel reflejo de lo que ocurre en la pista: sencillo, alegre, desenfadado, y, si juegas en modo Cartoon... ¡con sorpresas en forma de ítems!

En el modo torneo conseguimos dinero para reparar la casa de Droopy.



Con tan sólo dos botones y el pad de dirección se controla todo. Controlable.

Droopy no viene solo. Se han apuntado todos sus amigos de la cadena de dibujos animados. Y claro, tienen el mismo objetivo: ganar. Pues que entrenen antes, que para eso hay partidos de exhibición o un modo Arcade que se desarrolla en lugares tan simpáticos como la calle, un restaurante o el salvaje oeste. No les costará nada acostumbrarse porque **el resultado es muy jugable.**

En fin, que la propuesta es sencilla. Basta sólo dos botones para hacer tenis: A, golpes normales; B, globos. Con el control pad elegimos la dirección y los efectos de la bola, lo que nos permitirá cortarla, liftarla, etc.. Que hay posibilidades, vamos.

Al grano, Droopy

A la hora de jugar, los partidos son **rápidos, con puntos cortos y muchas carreras sobre la pista.** Detalles como que la bola casi nunca se vaya fuera al golpearla dejan claro su vocación de ser asequible para todo el mundo. En esa línea, el **modo de juego cartoon** desparrama por la pista una serie de objetos (zapatillas, muelles y raquetas), que nos dan habilidades "especiales", como que la bola se transforme en una bomba o su bote sea al azar.

El cartucho incluye un **divertido multijugador** (con un solo cartucho) y un interesante **modo Aventura** en el que invertiremos los beneficios en reparar la casa de Droopy.

En resumen, un buen juego de tenis, orientado a los más pequeños de la casa, por aquello de los personajes protagonistas, vamos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **LSP**
- Desarrollador: **BIT MANAGERS**
- Tipo de juego: **TENIS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **5 PISTAS + EXTRAS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-4 (1 CARTUCHO)**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 83
Puro colorido y estilo cartoon por todas partes. Y se mueven bien.

SONIDO 82
Tanto las músicas como los FX son bastante animados.

JUGABILIDAD 85
Es muy fácil jugar, y los ítems añaden emoción a los partidos.

DURACIÓN 82
Los torneos y la historia dan para poco, pero el multijugador sí dura.



TOTAL 83


Es divertido, jugable y su aspecto es muy alegre.


Su estilo de juego: muy sencillo para un maestro.

VALORACIÓN

«Droopy Tennis» presenta una visión divertida y jugable de lo que es el tenis, como muestra su aspecto. Sin embargo, esto puede no satisfacer a todos...

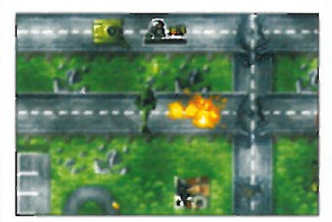
Disfruta de la acción más explosiva

CT SPECIAL FORCES

Unos terroristas quieren acabar con la paz mundial. Chicos, ¿os apetece un poco de la acción de la buena?

Y AHORA ¡A VOLAR!

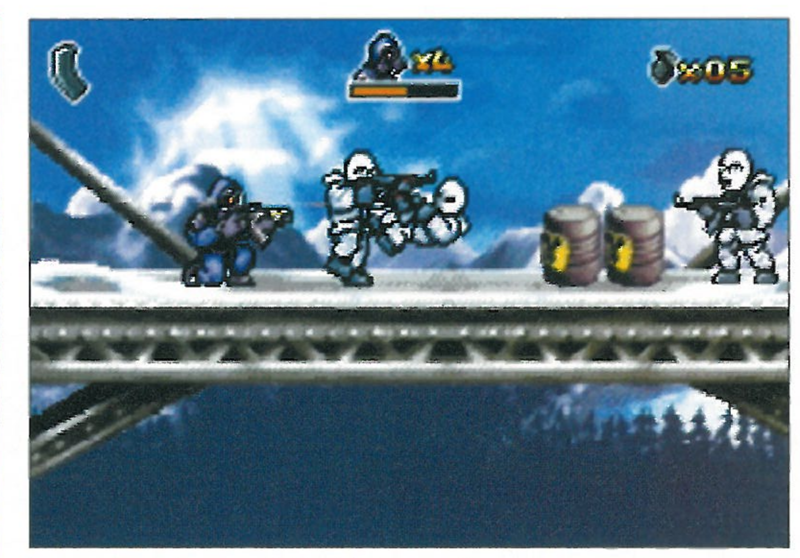
CUANDO LA COSA SE PONGA FEA, NADA MEJOR QUE COGER EL HELICÓPTERO. Aunque casi todas las fases se desarrollan con el clásico scroll lateral, hay un par de niveles en los que, al más puro estilo shoot´em up, tendremos que manejar a un helicóptero Apache y encargarnos de tanques, carros, aviones y demás enemigos.



La primera fase tiene lugar sobre una especie de ciudad destrozada.



La otra se desarrolla en pleno desierto. Sí, es menos vistosa.



La mecánica de juego de «CT Special Forces» se basa en avanzar por los escenarios eliminando a todo terrorista con que nos encontremos. Simple pero adictivo a tope.



Aunque es un título de acción, también hay hueco para las plataformas.



El lanzallamas es una de las armas más potentes y efectivas que podemos usar.

Este frenético título de acción nos invita a recorrer **12 escenarios** ambientados en cuatro zonas diferentes: montañas, desierto, jungla y ciudad. El desarrollo es tan simple como enganchante. En el papel de comando "a port odas", debemos avanzar por el mapeado eliminando a todo bicho viviente -y hay mucho soldado- mientras **cumplimos una serie de misiones** (como acabar con determinados objetivos, esposar a terroristas...) que nos encomiendan antes de comenzar cada nivel.

El avance es con **scroll lateral** la mayor parte del juego, pero para que no caigamos en la monotonía incluye además **un par de fases "shooter"** en las que pilotamos un helicóptero de combate desde una vista superior, y otras dos más en las que usamos un **rifle con mira telescópica** para limpiar la pantalla de terroristas.

Técnicamente muy bueno

Por la parte gráfica, el juego roza el sobresaliente. Los fondos están muy bien trabajados, la paleta de color se ha utilizado con brillantez y las animaciones de los personajes le dan **mucho dinamismo** al juego.

Por la parte jugable, la variedad de planteamiento, con las fases de vuelo y tiro entre las de acción-plataformas, descongestionan de tanto disparo. Y si a todo esto le añadimos además un **buen modo multijugador**, nos sale un cartucho que a pesar de su simpleza inicial, resulta bastante **divertido, intenso y desestresante.** Recomendado especialmente para los que busquen emociones fuertes.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: LSP
- Desarrollador: LSP
- Tipo de juego: ACCIÓN-PLATATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Modos: 1 + MULTIJUGADOR
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: SÍ
- Jugadores: 1-2
- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Escenarios detallados y personajes bien animados.

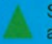
SONIDO 86
Las melodías, de corte militar, ambientan bien la acción.

JUGABILIDAD 89
Trepidante acción y variedad de niveles que os engancharán.

DURACIÓN 86
Escasos niveles pero ajustada dificultad. Modo multijugador.

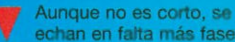
TOTAL 89





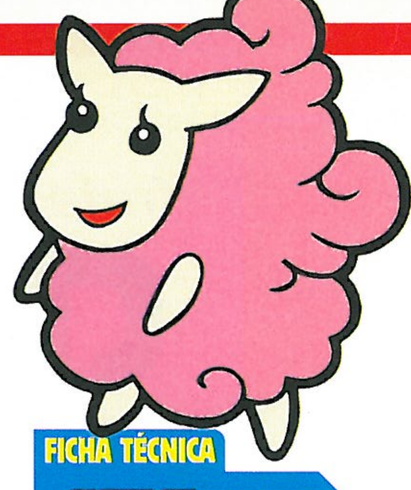
▲ Su irresistible carga de acción y la parcela técnica.

▼ Aunque no es corto, se echan en falta más fases.



VALORACIÓN

Este título de acción nos ha gustado mucho, tanto por su simpleza de planteamiento (disparar a todo "quisque") como por su notable apartado técnico.



¡¡Un simulador de perro pastor!!

WOOLIES

Si pensabas que guiar ovejas era una aburrida tarea propia de pastores, es que aun no has probado esto.



Los tractores y cosechadoras son nuestros peores enemigos. Si se acercan... huye!



La elección de perro y raza de ovejas imponen la dificultad del juego.



Podemos coger a cualquiera de nuestras ovejas y lanzarlas hacia donde queramos.



Si nuestro rebaño se dispersa, nada mejor que atraerlo con golosinas.

UN DÍA POR EL CAMPO





Antes de lanzarte a "pastorear", dedica unos segundos a mirar el mapa. Luego, trata de explorar todos los rincones en busca de premios ocultos.

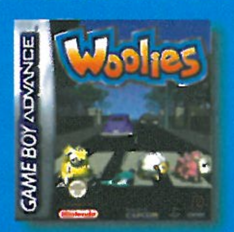
El planteamiento de «Woolies» es **de lo más original.** Nos vamos a convertir en **perro pastor** (que podemos elegir entre las varias razas que nos proponen) y debemos cumplir una serie de misiones que, como imaginaréis, parten de la misma base: **conducir a nuestro rebaño a un punto determinado.** ¿Cómo que si esto es fácil? Pues depende de tus ladridos y, ahora en serio, de como sean las ovejitas que se presten a ir al redil. Porque nos las veremos tanto con las obedientes "dóciles" como con las "impasibles", que más bien deberían llamarse "imposibles" por lo desobedientes que son. La forma de conducirlas es sencilla en apariencia: corremos tras ellas al tiempo que ladramos, o las cogemos y lanzamos para obligarlas a seguir el camino hasta el hogar.

¡Guau!, digo... ¡empezamos!

Entre ellas y el redil hay unos cuantos obstáculos en forma de vallas y ríos que podemos saltar, también hay vacas, tractores, campos de maíz donde no veremos a nuestro rebaño, etc o sea que vamos a tener que **resolver algún que otro puzzle.** Además, en cada nivel podemos realizar submisiones, como encontrar la oveja dorada, recolectar estrellas o bien hacer llegar a alguna de nuestras lanudas amigas a un sitio oculto para conseguir premios. No digáis que no os habéis sentido atraídos por el plantamiento, ¿eh? Y encima enseguida os sumergiréis en vuestro papel (ya se oye por ahí algún ladrido) gracias al **control y a que los textos están en castellano.** Como añadido, se incluye una variante de juego que tiene como objetivo entrenar al perro como lo que va a ser, un auténtico perro pastor. Pero tampoco aporta demasiados cambios respecto al modo principal, así que ahí se queda. Por lo demás, un juego al que los más jóvenes sabrán sacar todo el partido, por el plantamiento y la sencillez para completarlo.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: CAPCOM
- Desarrollador: EMPIRE
- Tipo de juego: SIMULADOR DE PERRO PASTOR
- Idioma: CASTELLANO
- Modos de juego: 2
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Jugadores: 1
- Precio: 53,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 78
Coloridos y graciosos pero demasiado pequeños.

SONIDO 72
Las músicas son muy tranquilas, pero también poco variadas.

JUGABILIDAD 80
Ladrar, conducir ovejas... interesante, pero repetitivo.

DURACIÓN 75
Aunque se complica si elegimos las ovejas difíciles, no se tarda demasiado en completar.

TOTAL 77

▲ La idea es muy original.



▼ Resulta demasiado fácil. Gráficos enanos.

VALORACIÓN

Un juego original enfocado a los peques. Su buen planteamiento atraerá a más de uno, pero a la larga se hace algo repetitivo. Aún así, es interesante.

CONCURSO

SPY HUNTER®

SORTEAMOS





15 Juegos Game Cube

5 Juegos Game Boy Advance

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "SPY HUNTER".
2. Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego en el formato elegido. Los premios no serán canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3. Sólo podrán participar en el concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 18 de julio y 16 de agosto de 2002.
4. La elección de los ganadores se realizará el 19 de agosto de 2002 y los nombres se publicarán en el número de octubre de 2002 de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Virgin Interactive

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA: CP:

TELÉFONO: D.N.I.:

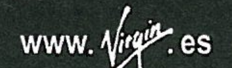
ELIGE TU FORMATO: GBA GC













GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸45,00 € ▸1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación 90

ARMY MEN ADVANCE

▸3DO ▸Acción
▸53,99 € ▸1 J
Su punto fuerte está en gráficos y jugabilidad, y flojea en duración.Sus 12 fases se acaban en un suspiro.
Puntuación 78

ASTÉRIX Y OBÉLIX

▸INFOGRAMES ▸Arcade
▸54,99 € ▸1-2 J
Un "dos en uno" con plataformas y beat'em up, y el inconfundible sello Bit Managers respaldando.
Puntuación 84

ATLANTIS

▸THQ ▸Plataformas
▸60,04 € ▸1 J
En busca de la Atlántida, la peli de Disney deja un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo.
Puntuación 80

«V-Rally 3» y «GTA 2» son los dos mejores juegos de coches que te puedes comprar.

BATMAN VENGEANCE

▸UBI SOFT ▸Acción
▸54,06 € ▸1 J
Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.
Puntuación 80

BRITNEY'S DANCE BEAT (NUEVO)

▸THQ ▸Música
▸49,95 €) ▸1 J
Os deleitaréis con los movimientos de esta muchacha, muy reales. Pero le faltan más canciones.
Puntuación 74

BROKEN SWORD
▸UBI SOFT-BAM! ▸Aventura Gráfica
▸49,05 € ▸1 J

George Stobbard se va de vacaciones a París y casi sale ardiendo. Vivito y coleando protagoniza una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, en la que vamos a sumergirnos hasta las patas. Aunque si quieres salir con buen pie, mejor utilizarás la cabeza. Todas las neuronas a ser posible. En fin, una historia que destila tensión y buen humor.
Puntuación 88

CASTLEVANIA

▸KONAMI ▸Aventura
▸49,99 € ▸1 J
Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. Y por la duración, ni te preocupes.
Puntuación 95

CHU-CHU ROCKET!

▸SEGA ▸Puzzle-inteligencia
▸54,99 € ▸1-4 J
Una idea original con un frenético multijugador, más de 2.500 niveles y editor de mapas. Irresistible.
Puntuación 92

COLUMNS CROWN

▸SEGA ▸Inteligencia
▸54,99 € ▸1-4 J
Una de las de las "variaciones" de Tetris más divertidas que se han hecho. ¡¡Y con 2.500 niveles!!
Puntuación 83

CRASH BANDICOOT XS
▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

Más de 20 niveles de locura y peligros con un apartado técnico para caerse de espaldas, o de morros, como hace Crash en uno de sus geniales movimientos. Vicarious V. echa el resto en unas plataformas clásicas donde los saltos van a peor, los enemigos a mejor, y el desquiciado jugador debe mantener la frialdad pase lo que pase.
Puntuación 92

CT SPECIAL FORCES (NUEVO)

▸LSP ▸Acción-plataformas
▸39,95 €) ▸1-2 J
Acción de la buena y un desarrollo tan simple como adictivo son los puntos fuerte de este título.
Puntuación 89

DAVE MIRRA BMX 2

▸ACCLAIM ▸BMX
▸59,95 € ▸1-4 J
Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por 6 escenarios realistas y bien detallados.
Puntuación 92

DOOM

▸ACTIVISION ▸Shoot'em up
▸64,04 € ▸1-4 J
Estamos ante un shooter 3D tenso, lleno de laberintos con monstruos, sobre un motor rápido y suave.
Puntuación 92

DROOPY TENNIS (NUEVO)

▸LSP ▸Tenis
▸39,95 €) ▸1-4 J
Bit Managers pone la calidad en un tenis jugable y divertido. Pero, ¿tú has oído hablar de Droopy?
Puntuación 83

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. GOLDEN SUN
02. SUPER MARIO ADVANCE 2
03. SPIDER-MAN
04. SONIC ADVANCE
05. SUPER STREET FIGHTER II
06. WARIO LAND 4
07. MARIO KART SUPER CIRCUIT
08. ADVANCE WARS
09. CRASH BANDICOOT XS
10. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

ECKS VS SEVER

▸UBI SOFT ▸Shoot'em up
▸54,99 € ▸1-4 J
¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y un magnífico shooter, ya de paso.
Puntuación 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸54,06 € ▸1-4 J
Guía al astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.
Puntuación 86

EXTREME GHOSTBUSTERS

▸WANADOO ▸Plat.-acción
▸49,99 € ▸1 J
Dos cazafantasmas deben localizar 12 partes de un cuadro mientras liquidan a miles de ectoplasmas.
Puntuación 86

FILA DECATHLON

▸THQ ▸Atletismo
▸54,99 € ▸1-2 J
Diez pruebas atléticas para que demuestres agilidad y rapidez... eso sí, en el aporreo de botones.
Puntuación 76

LA NOVEDAD DEL MES
V-RALLY 3

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷54,95 € ▷1-2 J
Llega el juego de rallis definitivo. Y tenía que ser «V-Rally». La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (renders, vista subjetiva, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Con él, nace una nueva generación de juegos de coches. Aleluya.
Puntuación: 95

FINAL FIGHT ONE

▸CAPCOM ▸Beat'em Up
▸54,99 € ▸1-2 J
Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la rapidez y contundencia de juego.
Puntuación 89

FROGGER'S ADVENTURES

▸KONAMI ▸Aventura-habilidad
▸53,99 € ▸1 J
La rana del Frogger de toda la vida, protagoniza una aventura de saltos. Cinco mundos (15 fases) diferentes.
Puntuación 81

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸45,05 € ▸1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 93

GOLDEN SUN
▸NINTENDO ▸RPG
▸45,05 € ▸1-2 J

En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!.
Puntuación 95

GRADIUS ADVANCE

▸KONAMI ▸Matamarcianos
▸53,99 € ▸1 J
Uno de los estandartes de los matamata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.
Puntuación 87

GREMLINS: STRIPE VS GIZMO

▸WANADOO ▸Plataformas
▸49,99 € ▸1-2 J
Elige entre Gizmo, el mogwai, y Stripe, el Gremlin, para recorrer seis animados niveles plataformeros.
Puntuación 83

GT ADVANCE 2

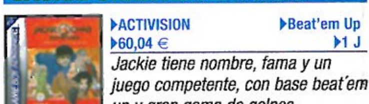
▸THQ ▸Carreras
▸53,05 € ▸1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallies, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.
Puntuación 88

HARRY POTTER

▸ELECTRONIC ARTS ▸Aventura
▸54,03 € ▸1 J
Esta versión no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts.
Puntuación 80

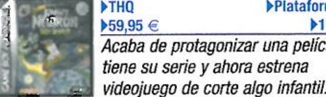
ISS ADVANCE

▸KONAMI ▸Fútbol
▸54,03 € ▸1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación 92

JACKIE CHAN ADVENTURES

▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸60,04 € ▸1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.
Puntuación 88

JEDI POWER BATTLES

▸THQ ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J
Un beat'em up con vista isométrica y sabor a Star Wars. Algunos fallos técnicos arruinan su jugabilidad.
Puntuación 73

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS

▸THQ ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J
Acaba de protagonizar una película, tiene su serie y ahora estrena videojuego de corte algo infantil.
Puntuación 76

KAO THE KANGAROO



▶TITUS ▶Plataformas
▶54,03 € ▶1 J

Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.

Puntuación 86

KLONOA



▶NAMCO ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1 J

Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.

Puntuación 88

KURUKURU KURURIN



▶NINTENDO ▶Puzzle-habilidad
▶45,05 € ▶1-4 J

Guía el "stick" de KuruKuru por pasillos estrechos y angulosos. ¡¡Y no roces las paredes!!

Puntuación 88

LA ABEJA MAYA



▶ACCLAIM ▶Plataformas
▶49,95 €) ▶1 J

Estupendo plataformas infantil que recrea las aventuras de Maya y los personajes de la serie de dibujos.

Puntuación 85

LADY SIA

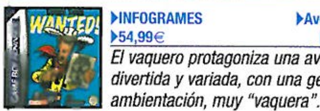


▶TDK ▶Acción-plataformas
▶53,99€ ▶1 J

Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.

Puntuación 87

LUCKY LUKE WANTED



▶INFOGRAMES ▶Aventura
▶54,99€ ▶1-2 J

El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una genial ambientación, muy "vaquera".

Puntuación 89

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶45,05 € ▶1-4 J



Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador.

Puntuación 96

MEGAMAN BATTLE NETWORK



▶CAPCOM ▶RPG
▶54,06€ ▶1 J

Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).

Puntuación 87

MONSTRUOS S.A.



▶ACTIVISION ▶Plataformas
▶60,04 € ▶1 J

La licencia de la película nos regala una aventura muy buena a nivel gráfico, pero algo corta de juego.

Puntuación 77

PATO DONALD ADVANCE



▶UBI SOFT ▶Aventura/plat.
▶49,99€ ▶1 J

Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa. Con Donald de prota, claro.

Puntuación 78

PHALANX



▶KEMCO ▶Shoot'em Up
▶60,04 € ▶1 J

Un buen matamarcianos. Con enemigos variados, jefes poderosos, rápido, suave y detallado.

Puntuación 81

PREHISTORIK MAN



▶TITUS ▶Plataformas
▶53,99 € ▶1 J

Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

Puntuación 89

RAYMAN ADVANCE



▶UBI SOFT ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J

Su nuevo precio lo convierte en objeto máximo de deseo. ¡¡10 euros menos, amigos del arcade!!

Puntuación 92

READY TO RUMBLE 2



▶MIDWAY ▶Boxeo
▶54,03 € ▶1 J

El boxeo de Midway ha quedado muy bien de gráficos y de sonido, pero falla en la jugabilidad.

Puntuación 80

PENNY RACERS (NUEVO)



▶THQ ▶Carreras
▶54,95 €) ▶1-4 J

Si te atreves con estos modelos "deformed", garantizamos carreras de lujo: rápidas y divertidas.

Puntuación 86

ROLAND GARROS (NUEVO)



▶WANADOO ▶Tenis
▶49,95 €) ▶1-4 J

Un simulador de tenis que se toma en serio los partidos. Jugadores reales, chicos y chicas, dan la talla.

Puntuación 89

SONIC ADVANCE

▶SEGA ▶Plataformas
▶54,95 € ▶1-4 J



Sonic se enfrenta a 12 vertiginosos niveles donde los loopings, rampas, rebotadores, enemigos y anillos, abundan. Y, aunque el erizo es muy hábil, Tails, Knuckles y Amy también tienen las suyas. Volando, trepando, recorrerán el mismo mundo de distinta forma. Con un multijugador muy cuidado y conexión a GameCube.

Puntuación 94

SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE



▶ACTIVISION ▶Beat'em up
▶60,04 € ▶1 J

El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.

Puntuación 90

SPIDER-MAN



▶ACTIVISION ▶Aventura/puzzle
▶52,95 € ▶1 J



La nueva aventura de Spiderman se basa en la película que acaba de estrenarse, pero la verdad es que podría versionar cualquier episodio de la serie de animación. De este juego destacamos sobre todo la gama de movimientos de nuestro héroe, preparado para cualquier cosa; el nivel de detalle alcanzado en los escenarios y las minifases en 3D.

Puntuación 80

SPYRO: SEASON OF ICE



▶VIVENDI U. ▶Aventura-acción
▶54,06 € ▶1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

SUPER BUST-A-MOVE

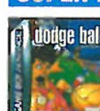


▶TAITO ▶Puzzle
▶49,99 € ▶1-2 J

Adictivo puzzle rompeburbujas. Falla un poco en el aspecto técnico y un poco más en el control.

Puntuación 75

SUPER DODGE BALL ADVANCE



▶UBI ▶Deportivo
▶54,06 € ▶1-2 J

Juega al balón-prisionero con gráficos simpaticotes, control guay y opciones y torneos para flipar.

Puntuación 86

SUPER MARIO ADVANCE



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶45,05 € ▶1-4 J



El juego es un "remake" de Super Mario Bros. 2 y Super Mario de NES, envuelto en los gráficos de la versión de SNES. Tiene plataformas por un tubo, protagonistas de lujo, 20 niveles enormes, y un multijugador increíble. Aunque la segunda parte ya esté disponible, os recomendamos que tengáis muy en cuenta ésta, para futuras adquisiciones.

Puntuación 94

STAR WARS: ATAQUE DE CLONES (NUEVO)



▶THQ ▶Acción
▶49,95 €) ▶1 J

Por muy fascinado que estés por el mundo Star Wars, este juego no hace honor a la última película.

Puntuación 65

SUPER MARIO WORLD



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶45,00 € ▶1-2J



Empieza la reconquista del mostachos, con un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 96

SUPER STREET FIGHTER II



▶CAPCOM ▶Lucha
▶54,06 € ▶1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Prueba superada

Puntuación 93

TEKKEN ADVANCE



▶NAMCO ▶Lucha
▶54,99 € ▶1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 89

THE SCORPION KING



▶VIVENDI U. ▶Beat'em Up
▶52,95 € ▶1 J

Un beat'em up clásico que nos sumergirá en las localizaciones de la película en que se basa.

Puntuación 79

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



▶ACTIVISION ▶Skate
▶53,95 € ▶1-4 J

Skaters enormes, se mueve con total suavidad, hay multijugador y editor de circuitos.

Puntuación 95

De los juegos "Star Wars» para GBA, nos quedamos con «Jedi Power Battles».

TOP GUN



▶TITUS ▶Combate aéreo
▶49,95 € ▶1 J

Pilota un F-14 desde perspectiva isométrica y diviértete lo que dé su limitado campo de visión.

Puntuación 65

TOTAL SOCCER 2002



▶UBI SOFT ▶Fútbol
▶49,99 € ▶1-2 J

La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón.

Puntuación 89

WARIO LAND 4



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶45,05 € ▶1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 92

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

BATMAN VENGEANCE (NUEVO)

▶UBI SOFT ▶Acción-aventura
▶59,95 €) ▶1 J
Es fiel a la serie de animación, pero tanto a la hora de jugar como en la parte técnica, no está bien rematado.
Puntuación 75

BLOODY ROAR

▶ACTIVISION ▶Lucha
▶59,95 €) ▶1-2 J
Destacan sus apabullante gama de golpes y la poderosa transformación de los personajes en malas BESTIAS.
Puntuación 90

BURNOUT

▶ACCLAIM ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J
Un "racing" divertido, frenético y espectacular. Sus "golpazos" te van a poner los pelos de punta.
Puntuación 89

CEL DAMAGE (NUEVO)

▶EA GAMES ▶Acción
▶64,95 € ▶1-4 J
Una propuesta de carreras bastante diferente a lo habitual. Simpático pero con un aspecto técnico mejorable.
Puntuación 69

CRAZY TAXI

▶ACCLAIM ▶Acción
▶59,95 € ▶1 J
Es pura diversión arcade. Conduce tu taxi por dos gigantescas ciudades y no te cortes en hacer el "cabra".
Puntuación 85

DONALD QUACK ATTACK

▶UBI SOFT ▶Arcade
▶59,95 € ▶1 J
Un juego de plataformas en 3D, protagonizado por un bien dibujado Donald. Desarrollo para peques.
Puntuación 78

DRIVEN

▶BAM! ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J
Una propuesta interesante, conducir monoplazas por ciudades y circuitos, pero que no está bien rematada.
Puntuación 80

EXTREME G3

▶ACCLAIM ▶Carreras
▶59,95 €) ▶1-4 J
Un juego de carreras con potencia supersónica, que sin embargo no se escapa al control del pad.
Puntuación 89

LUIGI'S MANSION
▶NINTENDO ▶Aventura
▶60,00 € ▶1 J

Luigi debe localizar a Mario en una vieja mansión plagada de fantasmas. El "gran hermano" cuenta con un aspirador para absorber todos los ectoplasmas que pululan por allí. Suena divertido y resulta aún más de lo que suena. La apariencia de la casa es un puntazo, y las habilidades de Luigi eclipsan al propio Mario. Para eso ha estrenado él esta vez la consola. La única pega: es un poco corto.
Puntuación 92

MUNDIAL FIFA 2002

▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶63,00 €) ▶1-4 J
Revive el Mundial de Corea y Japón, a ver si logras que España tenga más suerte. Jugadores y equipos reales.
Puntuación 81

NBA COURTSIDE 2002

▶NINTENDO ▶Baloncesto
▶60,00 € ▶1-2 J
Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.
Puntuación 88

PIKMIN
▶NINTENDO ▶Aventura/puzzle
▶59,95 € ▶1 J

En un planeta lejano, Olimar se la pega y la nave se hace pedazos. ¡Pero los Pikmin están de su parte! Nos haremos con un ejército de "bichinos" en el que el color es la principal virtud. Explorar, atacar enormes enemigos, construir puentes... Requiere cerebro y habilidad dactilar a la vez. ¡Un dechado de virtudes "miyamotescas" que agradecemos bastante por estos lares! Debes probarlo.
Puntuación 93

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

▶SEGA ▶Arcade
▶59,95 €) ▶1-4 J
Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.
Puntuación 90

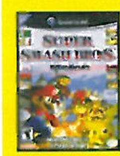
SPY HUNTER

▶MIDWAY ▶Acción
▶64,95 € ▶1-2 J
Trepidante acción 3D para un juego de conducción. El vehículo se transforma en moto y fuera borda.
Puntuación 85

STAR WARS ROGUE LEADER
▶LUCASARTS ▶Shooter aéreo
▶65,95 € ▶1 J

El juego reproduce con devoción las escaramuzas galácticas favoritas de medio mundo, sin salirse del guión creado por Lucas para la serie ROGUE (de N64). Es como estar ante una película interactiva, con naves por todas partes, escenarios localizados en los filmes, sonido láser, diálogos en castellano, escenarios majestuosos y acción por las galaxias. Lo mejor para tu GameCube.
Puntuación 95

LOS MÁS VENDIDOS EN UK SEGÚN MCW
01. PIKMIN
02. SPIDER-MAN
03. SUPER SMASH BROS: MELEE
04. STAR WARS: ROGUE LEADER
05. LUIGI'S MANSION
06. 007 - AGENT UNDER FIRE
07. SUPER MONKEY BALL
08. SONIC ADVENTURE 2: BATTLE
09. MUNDIAL FIFA 2002
10. ISS 2

SUPER SMASH BROS
▶NINTENDO ▶Lucha
▶60,00 € ▶1-4 J

Uno de los juegos de Cube que no debes dejar pasar. Que los héroes de Nintendo se peleen entre sí no es algo que pase todos los días, pero si además lo hacen de esta forma tan original, con un nivel técnico por las nubes y en escenarios fácilmente reconocibles (seguro que tú has jugado en la mayoría de ellos), sería imperdonable faltar a la cita. Un bombazo que rompe records de ventas.
Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS EN USA SEGÚN AMAZON
01. WWE WRESTLEMANIA X8
02. RESIDENT EVIL
03. SUPER SMASH BROS. MELEE
04. SPIDER-MAN
05. BOMBERMAN GENERATION
06. SONIC ADVENTURE 2: BATTLE
07. FIFA 2002
08. LOST KINGDOMS
09. SUPER MONKEY BALL
10. ETERNAL DARKNESS

LA NOVEDAD DEL MES
007 AGENT UNDER FIRE


▷EA GAMES ▷Acción 3D
▷64,95 €) ▷1-4 J
Un shooter subjetivo aderezado con geniales niveles de velocidad (qué cochazos), con Bond en el papel estelar. Si te gustó «Perfect Dark»...
Puntuación: 92

SPIDER-MAN

▶ACTIVISION ▶Acción
▶69,95 € ▶1 J
Combina dosis de combate con fases de vuelo, e impacta en las peleas con los jefes finales. Ojo a los extras.
Puntuación 87

SUPER MONKEY BALL

▶SEGA ▶Arcade-Party
▶59,95 € ▶1-4 J
Variado, original, diferente y muy difícil. Un reto para los que buscan desafíos... con monos en esferas...
Puntuación 87

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

▶ACTIVISIÓN ▶Skate
▶69,95 €) ▶1-2 J
Ocho niveles, trece skaters reales con animaciones de película y un innovador sistema de combos.
Puntuación 96

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
01. SUPER SMASH BROS. MELEE
02. STAR WARS: ROGUE LEADER
03. PIKMIN
04. SPIDER-MAN
05. LUIGI'S MANSION
06. SONIC ADVENTURE 2
07. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
08. VIRTUA STRIKER 3
09. 007: AGENT UNDER FIRE
10. WAVE RACE: BLUE STORM

ACCESORIOS

CABLE GAME BOY ADVANCE-GAMECUBE
▷**NINTENDO**
▷**12,95 €**
Comunica tu Advance con GameCube. La portátil te servirá como mando de control y para enlazar diferentes versiones de un juego. Practica ahora con «Sonic Advance» y «Sonic Adventure 2 Battle» y su jardín de Chaos.

CONTROL PAD
▷**NINTENDO**
▷**32,95 €**
Te hará falta para cuando vengan los amiguetes. El multijugador será uno de los puntos fuertes de la consola. Y encima éste es de calidad.

CABLE RF/ANTENA
▷**NINTENDO**
▷**20,00 €**
Por si tu televisión no tiene entradas RGB o S-Video, este adaptador te permitirá disfrutar de tu consola.

CABLE RGB
▷**NINTENDO**
▷**30,00 €**
Para disfrutar de máxima calidad de imagen.

VIRTUA STRIKER 3

▶SEGA ▶Fútbol
▶59,95 €) ▶1-2 J
El juego de fútbol más espectacular es también un juego poco fluido. Para ir directo al grano, a meter gol.
Puntuación 82

WAVE RACE BLUE STORM
▶NINTENDO ▶Carreras
▶60,00 € ▶1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Lo mejor de pilotar las motos acuáticas de «Wave Race» es la sensación de que estamos cabalgando sobre las olas, y de que las olas están vivas. Eso te dejará alucinado unas cuantas horas. Cuando reacciones prueba el campeonato, el modo acrobacias o desafía a tus amigos. Eso sí, en el fondo es de carreras de motos acuáticas.
Puntuación 93

ZOOCUBE (NUEVO)

▶ACCLAIM ▶Inteligencia
▶59,95 € ▶1-4 J
Un puzzle que, curiosamente, no llega al nivel de adicción típico del genero. Por lo menos es el primero para GC.
Puntuación 71

GAME BOY COLOR

ALONE IN THE DARK

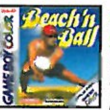


▸INFOGRAMES ▸Aventura
▸36,00 € ▸1 J, GBC

La atmósfera de terror, su estilo de aventura y gráficos te convencerán. Pero eso sí, es un poco corto.

Puntuación **90**

BEACH'N BALL

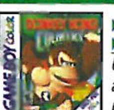


▸INFOGRAMES ▸Voley-playa
▸36,00 € ▸1-2 J, GBC

Una de cuerpos Danone y arenas ardientes ahora que estamos en pleno verano. Y mucho voley.

Puntuación **90**

DONKEY KONG COUNTRY



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸42,01 € ▸1-2 J, GBC, I

Un plataformas increíble con acción a raudales y más divertido que ninguno. Rare, mejor que nunca.

Puntuación **95**

DRIVER



▸INFOGRAMES ▸Acción
▸36,00 € ▸1 J, GBC

Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.

Puntuación **91**

HARRY POTTER



▸EA GAMES ▸RPG
▸42,01 € ▸1-2 J

Si te emocionas con sus libros y has flipado con la peli, te caerás de espaldas con su juegazo.

Puntuación **96**

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. POKéMON CRISTAL
2. POKéMON PLATA
3. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
4. POKéMON ORO
5. LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
6. LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
7. SUPER MARIO BROS. DELUXE
8. MONSTRUOS, S.A.
9. WARIOLAND 3
10. SHREK

INDIANA JONES



▸THQ ▸Aventura
▸42,01 € ▸1 J, GBC

Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.

Puntuación **88**

MARIO GOLF



▸NINTENDO ▸Golf
▸36,00 € ▸1 J, GBC

Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.

Puntuación **93**

MARIO TENNIS



▸NINTENDO ▸Tenis
▸36,00 € ▸1-2 J, GBC, T

El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.

Puntuación **96**

METAL GEAR



▸KONAMI ▸Aventura
▸36,00 € ▸1-2 J, GBC

Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.

Puntuación **94**

PERFECT DARK



▸NINTENDO ▸Acción-aventura
▸42,01 € ▸1-2 J, GBC

Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo Game Boy. De culto.

Puntuación **95**

POKéMON AMARILLO



▸NINTENDO ▸RPG
▸23,98 € ▸1-2 J, GB

Perenne y agradecida presencia de Pikachu en un cartucho que sale a un precio más que atractivo.

Puntuación **91**

POKéMON CRISTAL

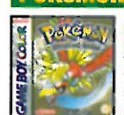
▸NINTENDO ▸RPG
▸45,02 € ▸1-2 J,Printer, Infr.



Ofrece en un cartucho todo lo que dan las demás ediciones, y por si fuera poco se inventa novedades como la Torre de Batalla y la explosiva entrenadora femenina. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en lo que se refiere a jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.

Puntuación **98**

POKéMON ORO Y PLATA



▸NINTENDO ▸RPG
▸45,02 € ▸1-2 J, GB, Infr., Printer

Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, formas de Unown... ¡te atraparán sin remedio!

Puntuación **97**

POKéMON PINBALL



▸NINTENDO ▸Pinball
▸36,00 € ▸1 J, GB

Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación **95**

POKéMON PUZZLE CHALLENGE



▸NINTENDO ▸Tetris
▸39,01 € ▸1-2 J, GBC

Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.

Puntuación **94**

POKéMON ROJO/AZUL

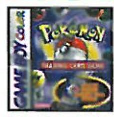


▸NINTENDO ▸RPG
▸23,98 € ▸1-2 J, GB

El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación **90**

POKéMON TRADING CARD



▸NINTENDO ▸Cartas
▸36,00€ ▸1-2 J, GB

Si te gusta el juego de cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el título perfecto.

Puntuación **91**

RAYMAN



▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸36,00€ ▸1-2 J, GBC

¿Poco original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación **93**

RESIDENT EVIL GAIDEN



▸CAPCOM ▸Aventura
▸42,01€ ▸1 J, GBC

La saga de Capcom visita GBC con una aventura en la que destaca su original sistema de combate.

Puntuación **85**

SNOOPY TENNIS



▸INFOGRAMES ▸Tenis
▸34,99€ ▸1-2 J, GBC

Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.

Puntuación **90**

SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Plataformas
▸39,00€ ▸1 J, GBC

Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.

Puntuación **88**

LA NOVEDAD DEL MES

DRAGON BALL Z



▷Infogrames ▷Juego de cartas
▷34.95 € ▷1-2J

Extensos diálogos en castellano y un ambiente bien extraído de la serie de animación, forman este juego de cartas que va a hacer las delicias de fans (de este género) y de no tan fans. Si te atreves, no te vas a arrepentir.

Puntuación: **93**

SUPER MARIO BROS DX



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,00€ ▸1-2 J, GBC

Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación **94**

THE FISH FILES



▸MICROIDS ▸Aventura gráfica
▸36,00€ ▸1J, GBC

Una aventura gráfica con la que te partirás de risa. Guión alucinante y aspecto técnico envidiable.

Puntuación **95**

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS



▸NINTENDO ▸RPG
▸39,01 € ▸1J, GBC

Dos cartuchos complementarios. Con el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros…

Puntuación **99**

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE



▸NINTENDO ▸Aventura
▸75,07 € ▸1-4 J, R, E

Mucho más grande que la primera entrega, y con la firma de Rare. Éxito seguro.

Puntuación **97**

DONKEY KONG 64



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸78,07 € ▸1-4 J, R, E

El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

Puntuación **97**

GOLDENEYE 007



▸NINTENDO ▸Espías
▸39,00 € ▸1-4 J, R

Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.

Puntuación **94**

PERFECT DARK



▸NINTENDO ▸Espías
▸66,05 € ▸1-4 J, R ET

¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación **98**

POKéMON SNAP



▸NINTENDO ▸Fotografía
▸36,00 € ▸1J

Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación **94**

POKéMON STADIUM 2



▸NINTENDO ▸Combate
▸69,06 € ▸1-4 J, T

Si te gusta el combate Pokémon, enseguida sabrás de qué son capaces.

Puntuación **92**

SUPER SMASH BROS

▸NINTENDO ▸Lucha
▸55,00 € ▸1-4 J, R

Aprovechando el tirón de la versión "Brosiana" de GameCube, seguro que a muchos os ha dado por pasar por el centro comercial para pillaros este "incunable". Habéis hecho bien. Ya sabéis que podréis elegir héroe Nintendo entre los 8 personajes disponibles, todos bien conocidos de la galería Nintendo, y disfrutar de la gran variedad de golpes que van a propinarse. Ah, su desarrollo es muy original.

Puntuación **91**

ZELDA: MAJORA'S MASK



▸NINTENDO ▸RPG-Acción
▸75,00 € ▸1 J, R, E

Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación **96**

ZELDA: OCARINA OF TIME



▸NINTENDO ▸RPG-Acción
▸57,04 € ▸1 J, R

Un gran argumento, enorme calidad técnica y sobre todo enganchante. Obra maestra.

Puntuación **99**

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

- Las cuatro primeras misiones ya son historia.
- Las naves secretas y las armas para potenciarlas.
- Claves para sobrevivir al entrenamiento en el planeta Tatooine.
- Todos los requisitos para hacerte con las medallas.

Dale un buen repaso al Imperio

STAR WARS ROGUE LEADER

PRIMERA PARTE

Dice el maestro Yoda que el miedo lleva a la ira, la ira al odio, el odio al sufrimiento y éste al lado oscuro de la Fuerza. Para que no sufras y acabes como Darth Vader, aquí tienes la primera entrega de la guía Rogue Leader. Te lo hemos puesto fácil, pero por si acaso... ¡que la Fuerza te acompañe!





Entrenamiento en el planeta Tatooine

Objetivos del entrenamiento

1. Encontrar 12 objetos. Los objetos que debes localizar son: el **Palacio de Jabba, un TIE estrellado** (echa un vistazo entre las casas del pueblo), **dos vehículos oruga, tres Dewback y 5 rebaños de Bantha** [1]. Esta parte del entrenamiento te enseñará que tienes que colocar la cuña naranja del radar a las 12 en punto para encontrar tu próximo objetivo.

2. Aprender lecciones de vuelo. A lo largo del planeta **verás varios símbolos de la Alianza** que cambiarán su color a verde en cuanto completes una lección. Hay **doce lecciones** en las que aprenderás a acelerar, frenar tirar bombas, alabear tu nave (para eso tienes que hacer un giro completo) [2], también a usar el ordenador de tiro, etc.

3. Ganar la carrera de la estación de Tosche dos veces. El truco para ganar esta carrera es **acelerar nada más empezar** y seguir acelerando siempre que la nave responda [3]. A lo largo de esta carrera encontrarás unos símbolos de la Alianza que te marcan el camino. Procura no salirte de la ruta, o no vencerás.

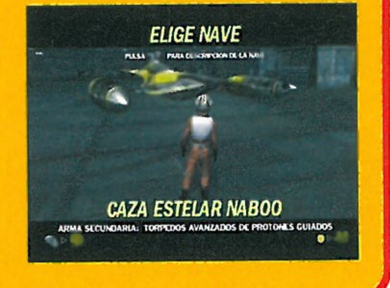
Cuando ganes esta carrera dos veces, el color del símbolo de la Alianza que marca el comienzo cambiará a color verde.

4. Ganar la carrera de Cañón usando los dos circuitos. Esta carrera tiene dos circuitos. El de la derecha es el camino fácil, y el de la

ENTRENA TODO EL DÍA PARA CONSEGUIR EL CAZA ESTELAR NABOO

Para conseguir desbloquear el caza Naboo (La Amenaza Fantasma), y tenerlo en el hangar, debes completar todo el entrenamiento en cuatro franjas horarias distintas: entre las 7 a.m. y las 12 p.m., entre las 12 p.m. y las 5 p.m., entre las 5 p.m. y las 11 p.m. y entre las 11 p.m. y las 7 a.m.

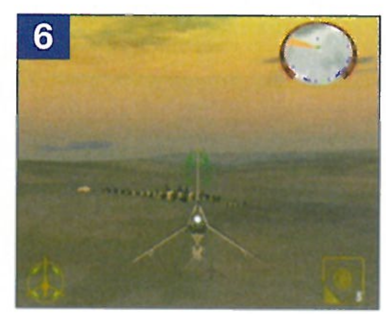
El caza Naboo es una nave ligera y muy maniobrable que usa como arma secundaria 6 torpedos de protones. En ciertas misiones es una buena alternativa al Ala-X.















izquierda es el **circuito duro.** En este último, con seguir la estela de la otra nave [4] y acelerar justo al final será más que suficiente para ganar.

5. Eliminar a 60 ratas Womp. Para completar este objetivo hay que **eliminar a 20, 40 y 60 ratas Womp.** Lo que puedes hacer para ahorrar tiempo en el recorrido y ponértelo bastante más fácil, es eliminar directamente a la primera a 60 ratas Womp. De esta manera, con un solo ejercicio de tiro el objetivo completo estará cumplido [5].

6. Encontrar dos objetos bonus. Uno de los objetos bonus es el **Dragón Krayt** [6]. Puedes encontrarlo a todas las horas del día **cerca de un rebaño de Bantha.** El resto de objetos que puedes encontrar dependerán de la hora a la que realices el entrenamiento:

- **A C3PO** le encontrarás dos veces al día (por la mañana temprano y por la tarde) después de hacer explotar el Palacio de Jabba.
- **A R2D2** lo encontrarás por la noche en el interior de uno de los vehículos oruga. Tendrás que usar una bomba de protones para volar el vehículo y conseguirlo.
- **La Cápsula de Escape** puedes localizarla por el día, cerca de la estación de Tosche. La forma más fácil de encontrarla es completar la carrera y, cuando llegues a la meta, girar a la izquierda.

MISIÓN 1: Ataque a la Estrella de la Muerte

Objetivos de la misión

1. Destruye todas las torres deflectoras.
2. Destruye todos los cazas TIE.
3. Lanza torpedos de protones en el puerto de escape.

Esta misión es todo un clásico de los videojuegos. Se ha hecho tantas veces y en tantas plataformas, que necesita pocas explicaciones. Si te planteas como objetivo no avanzar a otra misión hasta que consigas la medalla de plata, las siguientes misiones te parecerán mucho más sencillas.

Antes de describir cada fase debes **descubrir algo de la mecánica del Ala-X,** especialmente si eres de los impacientes que se saltan la Misión de Entrenamiento. Si usas el botón R, el Ala-X cierra las alas y acelera a su velocidad máxima. Cuando lo pongas en práctica, tienes que recordar que no es necesario que la nave vuelva a abrir las alas para que disminuya su velocidad. Un ligero toque (sin hacer "clic") en el botón L, frenará la nave, y otro toque en el botón R la volverá a acelerar. No olvides este apunte, te resultará muy útil para recorrer la trinchera de la Estrella de la Muerte rápido y sin estrellarte.

Nada más empezar la misión te encontrarás de frente con la primera torre de deflectora [7]. Usa tus láser y ¡que vuele! [8] Hay un total de **10 torres de deflectoras** para destruir antes de pasar a la siguiente fase.

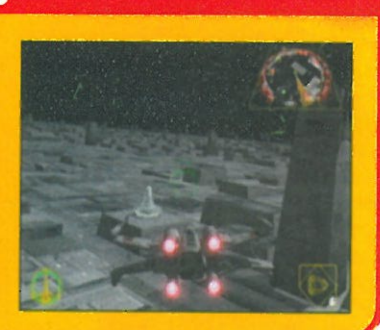
Después de ver una secuencia, comienza la segunda fase en la que el objetivo consiste en **derribar varios escuadrones de TIE Fighter.** Procura disparar primero a las naves que están a la izquierda y la derecha antes de derribar al líder; de lo contrario las naves se dispersarán y tendrás que perseguirlas una a una. Si tienes problemas para verlas, puedes **utilizar el ordenador de tiro** y resaltarlas [9]. Es importante que te acostumbres a utilizarlo lo menos posible si quieres medallas.

La última fase de esta misión es la que todo aficionado a la saga de la Guerra de las galaxias espera superar al menos una vez en su vida.

MEJORAS TÉCNICAS: ESCUDOS AVANZADOS

Justo cuando empiece la segunda fase de la misión (destruir los TIE), debes seguir volando de frente y ligeramente a la izquierda hasta que veas en la superficie un objeto blanco junto a una torreta con turboláser.

Esta mejora técnica es una de las más importantes de todo el juego y aumentará la resistencia de todas tus naves. A partir de ahora, cada vez que empieces una misión verás que el indicador de escudo es de color azul. Eso es que ha funcionado.

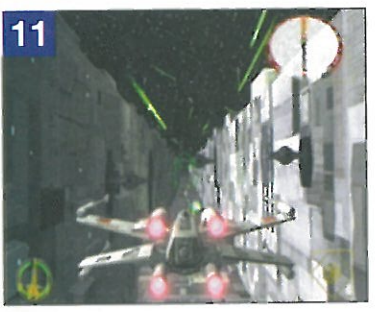


REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS

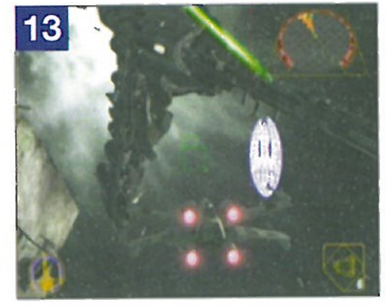
DATOS	BRONCE	PLATA	ORO
Tiempo utilizado	9:30	7:11	6:05
Enemigos destruidos	21	52	91
Eficacia puntería (%)	11	19	39
Aliados perdidos	1	0	0
Vidas perdidas	2	1	0
Eficacia ordenador (%)	10	40	100













Ahora tienes que **destruir la Estrella de la Muerte usando un torpedo de protones,** pero hay que esquivar antes todos los obstáculos [10] y derribar los TIE que te ataquen. En cuanto presientas un **escuadrón de TIE, frena en seco** [11] y dispara tus láser para derribarlos. Haz esta maniobra todas las veces que sea necesario, pero no intentes derribar a Darth Vader porque no está permitido. Antes de llegar al final, **Han Solo vendrá** a echarte una mano y ya podrás prepararte para **disparar un torpedo** en cuanto veas el final de la trinchera. En este momento puedes usar el ordenador de tiro para resaltar el puerto de escape, aunque la maniobra no será necesaria si utilizas la Fuerza.

Obtener la **medalla de bronce** en esta misión es bastante sencillo. Para conseguir la de plata prácticamente lo único que tienes que hacer es aumentar el número de enemigos abatidos. Para ello, en cada fase te tocará destruir algunos de los turboláser que hay en la superficie de la Estrella de la Muerte. La **medalla de oro tiene unos requisitos duros** tanto en número de enemigos como en eficacia de puntería. Hay que **destruir muchas torres de turbo láser con mucha rapidez** y utilizando una o dos ráfagas de láser para aumentar la puntería. ¡Y no uses el ordenador de tiro!

MISIÓN 2 Emboscada en el pasillo de Ison

Objetivos de la misión

1. Defiende los transportes de cualquier fuerza imperial que quede.
2. La fragata Redención debe sobrevivir.

Tu principal objetivo es **proteger la fragata Redención** [12], así que en cuanto empiece la misión procura sobrevolar los alrededores de la fragata y **envía a tus compañeros a destruir los TIE Fighter.** Ayúdate del ordenador de tiro de vez en cuando y echa una manita a tus compañeros para que aguanten la primera oleada de TIE Fighter. No te obsesiones por los transportes que se puedan destruir, solo serán importantes para las medallas y no para la misión.

Cuando parezca que has detenido a todos los TIE Fighter, aparecerá una segunda oleada. A la vez, en la zona central de la fragata Redención verás claramente el **símbolo de la Alianza** [13]. Si te diriges hacia él podrás **cambiar el Ala-X por una nave más rápida como el Ala-A** [14]. Aprovéchate, con ella tendrás más opciones para detener a los escuadrones de TIE Fighters.

MEJORAS TÉCNICAS: TORPEDOS DE PROTONES AVANZADOS



En cuanto empiece la misión, dirige la nave hacia abajo. Al cabo de unos instantes, justo delante de la fragata Redención verás un bloque de chatarra espacial. Te hemos salvado la vida, porque dentro de él podrás encontrar un cilindro blanco que contiene los torpedos de protones avanzados, como ves en la pantalla.

Esta actualización hará que los torpedos de protones del Ala-X y del Ala-B sean aún más potentes, y tu nave se vuelva casi indestructible.

REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS

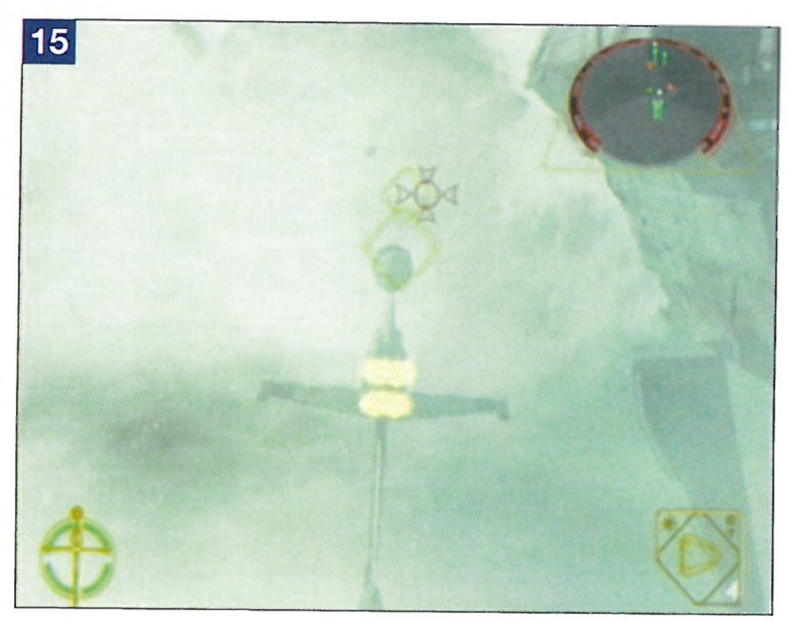
DATOS	BRONCE	PLATA	ORO
Tiempo utilizado	7:18	5:16	4:11
Enemigos destruidos	26	32	40
Eficacia puntería (%)	3	7	19
Aliados perdidos	4	3	2
Vidas perdidas	2	1	0
Eficacia ordenador (%)	10	27	72

EL ESCLAVO 1: UNA NAVE PARA EL ORO



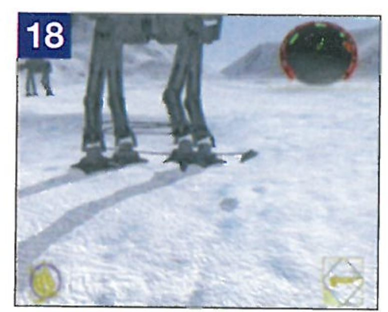
Es la nave personal de Boba Fett. Esta especie de caza en forma de plancha estará disponible cuando consigas medalla de plata en las diez misiones principales y en las dos primeras misiones extra (Huida de la Estrella y El campo de asteroides).

Aunque su maniobrabilidad es penosa, la capacidad para usar misiles de racimo guiados te facilitará la medalla de oro en la Emboscada en el Pasillo de Ison y en la Venganza sobre Kothlis.













Tras detener la segunda oleada de TIEs, **el convoy entrará en una nebulosa** en la que la **visibilidad será tu principal enemigo.** No dejes de ordenar a tus compañeros que derriben sin parar a los TIEs y usa el ordenador de tiro para visualizar a las naves enemigas.

La medalla de bronce de esta misión es bastante sencilla. En cuanto a la de reluciente plata, tanto la precisión como la poca utilización del ordenador de tiro que se exigen, hacen que **la nave más adecuada para intentar la medalla de plata sea el Ala-B,** actualizada con los torpedos de protones de seguimiento (los conseguirás en la misión Venganza sobre Kothlis) [15]. Los doce torpedos de seguimiento que tiene el Ala-B harán que aumente la precisión, con lo que el localizador de objetivos que trae incorporado se convertirá en una alternativa al ordenador de tiro. Cada vez que **el localizador marque con un círculo rojo una nave enemiga,** podrás disparar el torpedo o usar esta marca para situarla y destruirla usando los lásers a todo lo que den.

La medalla de oro de está misión será coser y cantar una vez que desbloquees la nave **Esclavo 1** [16] y te hagas con los **misiles de racimo avanzados guiados** (lo consigues en la Batalla de Endor). En cada disparo estos misiles se dividirán en varias cabezas que serán guiadas hacia las naves enemigas más cercanas. De esta manera, las oleadas de TIEs serán repelidas en muy poco tiempo y con mucha precisión. Para conseguir el número de enemigos que te requieren, no envíes a tus compañeros detrás de los TIEs: encárgate tú mismo de todos.

Misión 3: Batalla de Hoth

Objetivos de la misión

1. Defiende el cañón de iones en el puesto avanzado Beta de los AT-STs.
2. Retrasa el avance de los caminantes imperiales.
3. Defiende la evasión de los transportes rebeldes.

Esta misión vuelve a estar dividida en tres fases. En la primera, cuando salgas del cañón llegarás a una pequeña base en la que tres grupos de AT-STs intentan destruir el cañón de iones. El grupo más lejano de AT-STs está a la izquierda [17], el más avanzado se encuentra en la parte central y el tercero está a la derecha de éste, algo más atrás. Si no te aclaras, usa el ordenador de tiro y **destruye los AT-STs que veas resaltados en amarillo.**

En la segunda fase de la misión tienes que tumbar a tres de los caminantes que comandan a los imperiales y que están muy cercanos al **Generador de Escudo.** Para tumbarlos hay que **usar el cable de remolque de los Speeder.** Colócate cerca de una de las patas de un AT-AT, pulsa B y da varios giros (tres) alrededor del caminante [18] hasta que veas la secuencia en la que cae. Tienes que hacer lo mismo para cada uno de los tres AT-AT.

En la tercera parte de la misión el objetivo pasa por defender un grupo de transportes rebeldes del ataque de los TIE Bomber. En cuanto llegues al área donde están los transportes verás un símbolo de la Alianza. Dirígete hacia él y cambia de nave. **Utiliza el Ala-X para derribar a los bombarderos** lo más rápido posible [19] o empezarás rápido a perder transportes. Cuando los derribes a todos, la misión habrá terminado.

Para conseguir la **medalla de oro**

MEJORAS TÉCNICAS: LÁSERS AVANZADOS

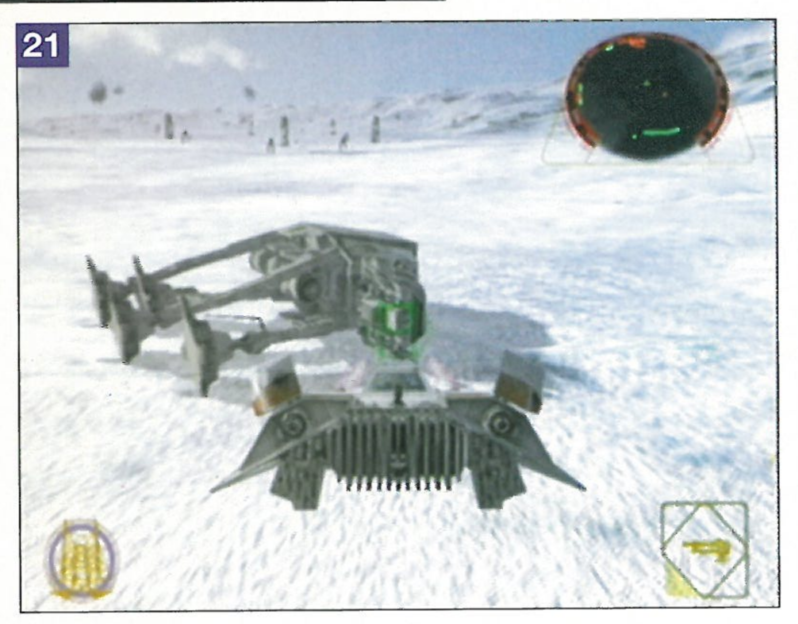
Cuando veas la secuencia en la que un AT-AT destruye el Generador de Escudo, aparecerás en un cañón rumbo a la tercera fase de la misión. En ese momento debes dar media vuelta y buscar un cilindro blanco en el lugar donde estaba el Generador de Escudo.

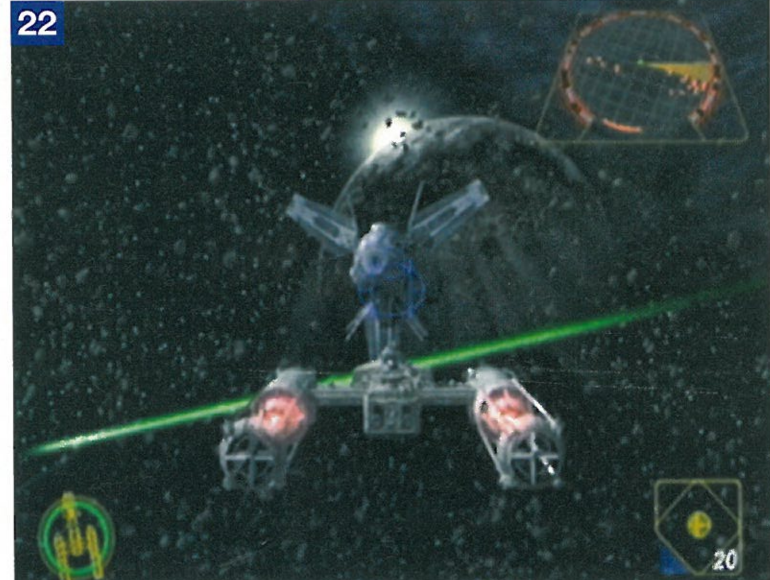
Esta mejora funciona en todas las naves y aumenta el poder de destrucción de los cañones láser. A partir de ahora ni que decir tiene que causarás más daños al enemigo.



REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS

DATOS	BRONCE	PLATA	ORO
Tiempo utilizado	9:55	7:09	5:00
Enemigos destruidos	18	30	43
Eficacia puntería (%)	17	28	53
Aliados perdidos	32	27	22
Vidas perdidas	2	1	0
Eficacia ordenador (%)	15	55	100


21


22


23


24


25


26

hay que cumplir unos requisitos muy exigentes. El más duro es conseguir el número de enemigos abatidos. Primero destruye **los Probe Droids (Androides Sonda del Imperio)** que hay en el primer cañón, antes de los AT-STs [20]. Encontrarás más grupos en el cañón que lleva al área donde están los transportes (tercera fase). Destruye todos los que puedas si quieres aumentar la cifra.

Para mejorar la precisión puedes disparar a la cabeza de los AT-AT derribados y destruirlos (como son muy gordos no hay quien falle) [21]. También será más fácil conseguir el requisito de la medalla de oro si **afrontas la última parte la misión con un Ala-X equipado con los torpedos de protones de seguimiento** (consíguelos en la misión Venganza sobre Kothlis)

Misión 4 Prisión de Maw

Objetivos de la misión

1. Desactiva tres proyectores de escudo antes de que lleguen las tropas imperiales.
2. Destruye todos los objetivos marcados por los prisioneros.
3. Escolta el tren hasta la plataforma.
4. Escolta al cargador imperial.

La primera parte de esta misión se desarrolla en el espacio. Nada más empezar debes volar en línea recta entre el cinturón de asteroides. Aunque poco después verás la luz de unas balizas espaciales, tienes que seguir volando **hasta llegar delante de un campo de fuerza.** Pásalo usando el **cañón de iones** (pulsa B para cargarlo y suelta para disparar) y desactiva tres de los proyectores que lo sostienen [22]. Ten cuidado con las sondas imperiales que hay cerca de los proyectores porque te dispararán sin piedad. Puedes usar el ordenador de tiro para localizarlas y destruirlas.

La segunda fase se desarrolla en la superficie del planeta. Debes **salvar a los amigos capturados en Hoth.** Lo primero es destruir las torres de guardia que rodea la prisión. Sigue tu radar 3D y cuando estés sobre la zona objetivo [23], bombardea y destruye las torres que disparan los láser verdes sin compasión. Avanza hacia la zona del almacén siguiendo el radar y destruye todas las torres de guardia que le rodean [24]

La **tercera zona** que tienes que sobrevolar es la de los repetidores [25]. Para **destruir cada antena repetidora** tienes que lanzar **dos bombas sobre ellas.** Cuando hayas destruido todos los repetidores, ve a la zona del hangar y vuelve a destruir todas las torres de guardia que veas. Finalmente una nave del imperio despegará con nuestros amigos a bordo y habrá que protegerla durante un rato [26]. Es muy importante que no olvides ordenar a tus compañeros que eliminen a los TIEs a lo largo de toda la misión. Ya sabes que la parte estratégica juega una baza clave en este juego.

Para intentar la **medalla de oro** lo que te aconsejamos es que vuelvas a intentar la misión **cuando el Ala-Y esté mejorada con las bombas avanzadas de protones** (te haces con ellas en la misión Encuentro con la Razor). Con estas bombas **aumentarás la eficacia de la puntería.** Para completar el número de enemigos destruidos tendrás que **bombardear todas las torres y todos los AT-STs** que veas en la superficie. No se te ocurra atacar a los TIEs o seguro que empeorarás tu puntería. Mejor déjaselo a tus compañeros, que ellos también quieren una medallita...

MEJORAS TÉCNICAS: MISILES DE RACIMO AVANZADOS



Después de destruir las torres que rodean el almacén, y de camino a la zona de los repetidores, verás un repetidor aislado y, justo a su lado, un bonito depósito. Lánzale dos bombas para hacerlo explotar y recoge el cilindro blanco que aparece en su interior. De nada.

Los misiles de racimo y sus mejoras son el arma secundaria de dos de las naves secretas que puedes desbloquear en el hangar: el Esclavo 1 y el TIE.

REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS

DATOS	BRONCE	PLATA	ORO
Tiempo utilizado	12:03	10:45	9:19
Enemigos destruidos	35	46	63
Eficacia puntería (%)	14	38	75
Aliados perdidos	4	3	2
Vidas perdidas	2	2	1
Eficacia ordenador (%)	10	38	75



Informática y videojuegos



DISPONIBLE EN: NEGRO, MORADO Y MORADO TRANSPARENTE



32,95

MEMORY CARD 59 NINTENDO



19,95

CONSOLA GAME CUBE NEGRA O MORADA 199



SPIDER-MAN: THE MOVIE	67,95
BLOODY ROAR: PRIMAL FURY	67,95
INTERNATIONAL S. SOCCER	69,95
LUIGI'S MANSION	59,95
NBA COURTSIDE 2002	59,95
SONIC ADVENTURE 2	59,95
SUPER SMASH BROS. MELEE	59,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	67,95
VIRTUA STRIKER 3	59,95
WAVE RACE: BLUE STORM	59,95



007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO



64,95

CRAZY TAXI



59,95

F1 2002



64,95

PATO DONALD CUAC ATTACK



59,95

PIKMIN 59,95

RED CARD 64,95

SPIDER-MAN: THE MOVIE



67,95

SPY HUNTER 64,95





MARIO SUNSHINE	septiembre
AGGRESIVE IN-LINE	agosto
SMUGGLERS RUN 3 WARZONE	agosto
LOST KINGDOM	agosto
WORM BLAST	agosto
TIME SPLITTERS 2	septiembre
TOP GUN	septiembre
X-MEN FIGHTING	septiembre
GAUNTLET DARK LEGACY	septiembre
RACE OF CHAMPIONSHIP	septiembre

SSX TRICKY



64,95

TARZAN FREERIDE



59,95

THE SIMPSONS ROAD RAGE



64,90

ZOOCUBE



59,95

GAME BOY ADVANCE AZUL TRANS. + SUPER MARIO ADVANCE 2



129,95



GAME BOY ADVANCE



MORADA
AZUL TRANSPARENTE
BLANCA
ROJA TRANSPARENTE
NEGRA

99,90

ICE AGE: LA EDAD DE HIELO 49,95

PRO TENNIS WTA TOUR 57,95

SPIDER-MAN: THE MOVIE



52,95

SPY HUNTER



42,95

STAR WARS EP. 2: EL ATAQUE DE LOS CLONES



49,95

WOLFENSTEIN 3D 49,95





EL PLANETA DE LOS SIMIOS



29,95

FINAL FIGHT ONE 29,95

LADY SÍA 39,95

MEGAMAN BATTLE NETWORK



29,95

MEN IN BLACK 29,95

MIKE TYSON BOXING







29,95

NO RULES GET PHAT



39,95

SUPER BUST-A-MOVE 29,95

SUPER DODGE BALL



29,95

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL



29,95

Nuevas tiendas

ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Inca C/ Pelaires, 10
BALEARES
Palma de Mallorca C/ Bolsería, 10
BARCELONA
Manresa C.C. Carrefour ✆938 730 838
LAS PALMAS DE GRAN CANARIAS
Las Palmas C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de julio al 15 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es

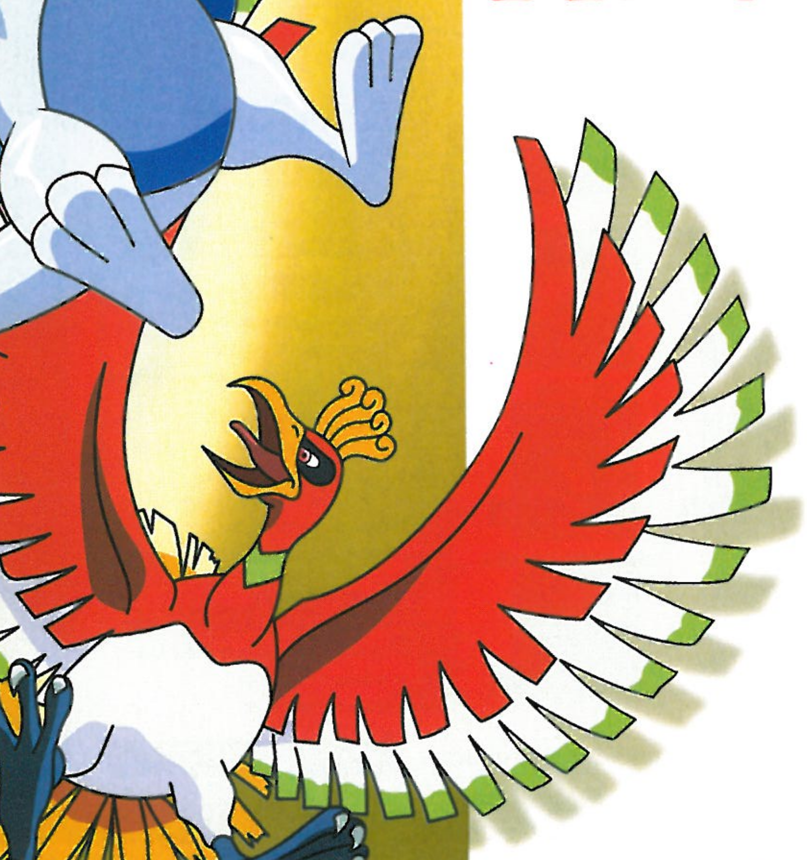
- Manual de estrategia + detalle de recorrido.
- Al fin tendrás todas las MO en tu poder.
- Claves y pistas para llegar al final de la aventura.

Manual de estrategia para entrenadores

POKéMON ORO Y PLATA

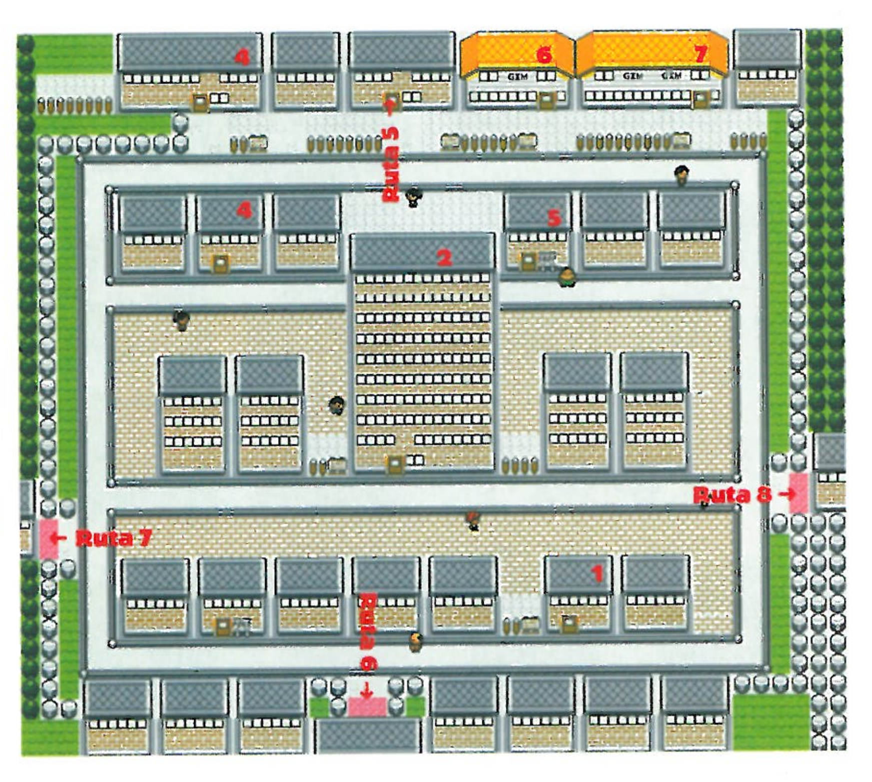
DECIMOCUARTA PARTE

La CENTRAL DE ENERGÍA ha sido saboteada por un miembro despistado del Team Rocket y parece que ahora no funciona nada en Kanto. Pero para eso estamos aquí, con esta nueva entrega, para enseñarte a arreglarlo todo.



Ciudad Azafrán

Esta es la ciudad de la que sale el MAGNETOTRÉN, el mejor y más rápido de los medios de transporte para viajar entre Johto y Kanto. Para subir en él, primero hay que arreglar la CENTRAL DE ENERGÍA y luego tendremos que visitar a la COPIONA para recoger un PASE.





NO LO OLVIDES



1 MT29: Psíquico



Entra en la Casa de Sr. Psíquico y habla con él señor para conseguir la MT29 o Psíquico, que es **una de las MT más importantes y apreciadas por los entrenadores Pokémon.** El ataque Psíquico es de una gran potencia y tiene una precisión del 100%. Te aconsejamos usar sabiamente esta MT y **reservarla para Pokémon especiales como Lugia.**

2 Silph S.A.



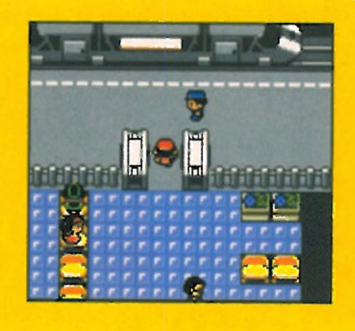
El nombre de esta empresa debería sonarte si eres un auténtico Pokémaniaco. **El vigilante** que hay dentro no te dejará subir, pero **te entregará MEJORA.** Un Porygon equipado con dicho objeto evolucionará a Porygon2 cuando sea intercambiado. Por si no lo sabíais, esta versión mejorada de Porygon fue creada para explorar el espacio.

3 La Copiona y el Magnetotrén



Tras arreglar la Central de Energía, la COPIONA quiere que le **encontremos un muñeco** que perdió hace tiempo. En cuanto el chico del Club de Fans de Ciudad Carmín te lo entregue, llévaselo y **recibirás un PASE para viajar en el MAGNETOTRÉN.**

4 ¡Viajeros al tren! ¡Chuu-chu!



Con el PASE que te da COPIONA **puedes montar en el MAGNETOTRÉN el día que quieras,** a la hora que quieras y sin pagar un solo Euro. Ahora ya puedes viajar a toda velocidad **entre Ciudad Azafrán (Kanto) y Ciudad Trigal (Johto).** ¡Menudo alivio! Ya no hace falta esperar a que llegue el barco.

Pokétruco

Los objetos con los que equipes a un Pokémon pueden variar el curso de una batalla y sorprender a tu oponente.



Por ejemplo, considera por un momento el movimiento DESCANSO, de tipo Psíquico. Si equipas a un Pokémon que sabe este movimiento con una BAYA MENTA, cuando se quede dormido, restaurará sus PS y su estado. ¡Y despertará! Apúntalo, chaval.

38 NINETALES

Cuentan algunas leyendas que cada una de sus nueve colas posee su propio y único poder místico.

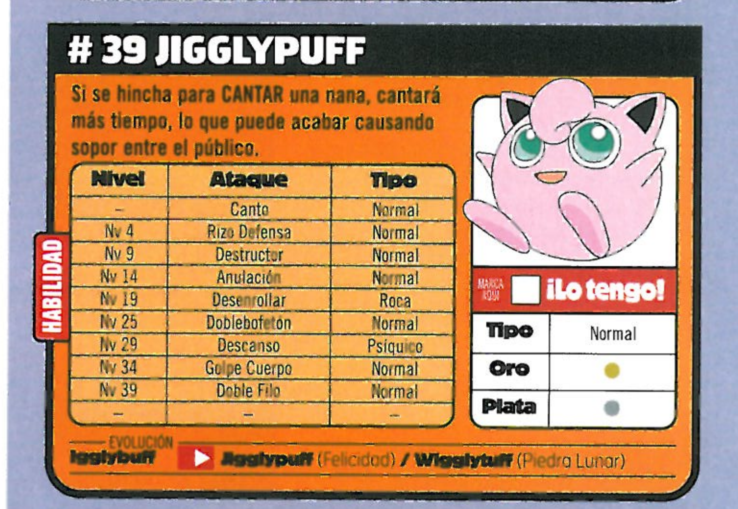
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ascuas	Fuego
–	At. Rápido	Normal
–	Rayo Confuso	Fantasma
–	Velo Sagrado	Normal
Nv 43	Giro Fuego	Fuego
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Vulpix ▶ **Ninetales** (Piedra Fuego)



39 JIGGLYPUFF

Si se hincha para CANTAR una nana, cantará más tiempo, lo que puede acabar causando sopor entre el público.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Canto	Normal
Nv 4	Rizo Defensa	Normal
Nv 9	Destructor	Normal
Nv 14	Anulación	Normal
Nv 19	Desenrollar	Roca
Nv 25	Doblebofetón	Normal
Nv 29	Descanso	Psíquico
Nv 34	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 39	Doble Filo	Normal
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Igglybuff ▶ **Jigglypuff** (Felicidad) / **Wigglytuff** (Piedra Lunar)

40 WIGGLYTUFF

Su piel es tan suave que si dos de ellos se acurrucan juntos, no querrán separarse nunca jamás.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Canto	Normal
–	Anulación	Normal
–	Rizo Defensa	Normal
–	Doblebofetón	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Igglybuff ▶ **Jigglypuff** (Felicidad) / **Wigglytuff** (Piedra Lunar)

41 ZUBAT

Al volar, emite constantemente ondas ultrasónicas por la boca para comprobar los alrededores.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Chupa Vidas	Bicho
Nv 6	Supersónico	Normal
Nv 12	Mordisco	Siniestro
Nv 19	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 27	Ataque-Ala	Volador
Nv 36	Mal de Ojo	Normal
Nv 46	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Zubat ▶ **Golbat** (Nv 22) / **Crobat** (Piedra Lunar)

5 La tienda

Aunque estés en una tienda, procura **ser amable y charla con la gente.** En muchas ocasiones, si te comportas así, tendrás información de gran valor.



LISTA DE PRECIOS

Súper Ball	600	Híper Poción	1200
Cura Total	600	Defensa X	550
Ultra Ball	1200	Máx.Poción	2500
Ataque X	500	Carta Flor	50

6 El gimnasio abandonado

En el gimnasio pequeño de Ciudad Azafrán te informarán que **el maestro del DOJO está entrenando en una cueva de Johto.** ¿Te suena? Pues sí, no es nada menos que el karateka que está entrenando en MT. MORTERO.

No olvides recoger la CINTA-FOCUS en el suelo del gimnasio. Un Pokémon equipado con este objeto podría **aguantar golpes muy poderosos.**



7 Gimnasio

Está **lleno de transportadores** que te hacen saltar de una habitación a otra. Para llegar hasta Sabrina, la líder del gimnasio, en cada habitación tienes que pisar estos transportadores: el de arriba a la derecha, el de arriba a la izquierda, el de abajo a la izquierda y finalmente el de abajo a la izquierda. Si no te haces líos, la medalla es tuya.



MOVIMIENTOS HUEVO

¿Te gusta Chikorita? Pues sus movimientos huevo son Látigo Cepa, Drenadoras, Contador, Poder Pasado y Azote.

Para conseguir un Chikorita que sepa Drenadoras necesitas primero entrenar un Jumpluff macho hasta el nivel 22 (aprende Drenadoras). Si ahora cruzas a este Jumpluff con un Chikorita hembra, el resultado será un HUEVO del que saldrá un **Chikorita que sabrá Drenadoras.**



Pokétruco

Si tus Pokémon conocen diferentes tipos de movimientos podrás sorprender a tu contrincante y predecir su próximo movimiento.

Si tu rival usa un Pokémon de tipo agua y tú has sacado a Meganium, no lo retires y usa un ataque como Golpe Cuerpo. Aunque tu contrincante cambie de Pokémon (y lo hará), el daño está garantizado.



Líder Pokémon #10

Sabrina es una auténtica experta en Pokémon de tipo Psíquico. ¡Ten cuidado con su temible Alakazam!

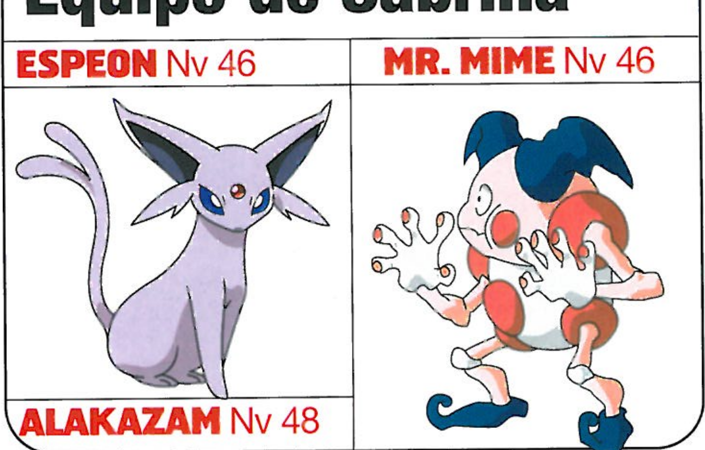


Sabrina

Los Pokémon de Sabrina son de tipo psíquico. Son débiles frente a los ataques de tipos bicho, fantasma y siniestro. Tampoco aguantan bien los ataques físicos, por lo que suelen utilizar técnicas que potencien su Defensa.

Equipo de Sabrina

ESPEON Nv 46 | **MR. MIME** Nv 46 | **ALAKAZAM** Nv 48



Consejos para Sabrina

La mejor opción es **utilizar un buen Pokémon de tipo siniestro.** Éstos tienen dos grandes ventajas sobre los psíquicos: disponen de ataques muy efectivos contra ellos, y no sufren daño cuando reciben un ataque psíquico. Si no dispones de un buen Pokémon siniestro, **elige antes del combate al Pokémon que tenga mayores DEF. ESPECIAL y ATAQUE.**

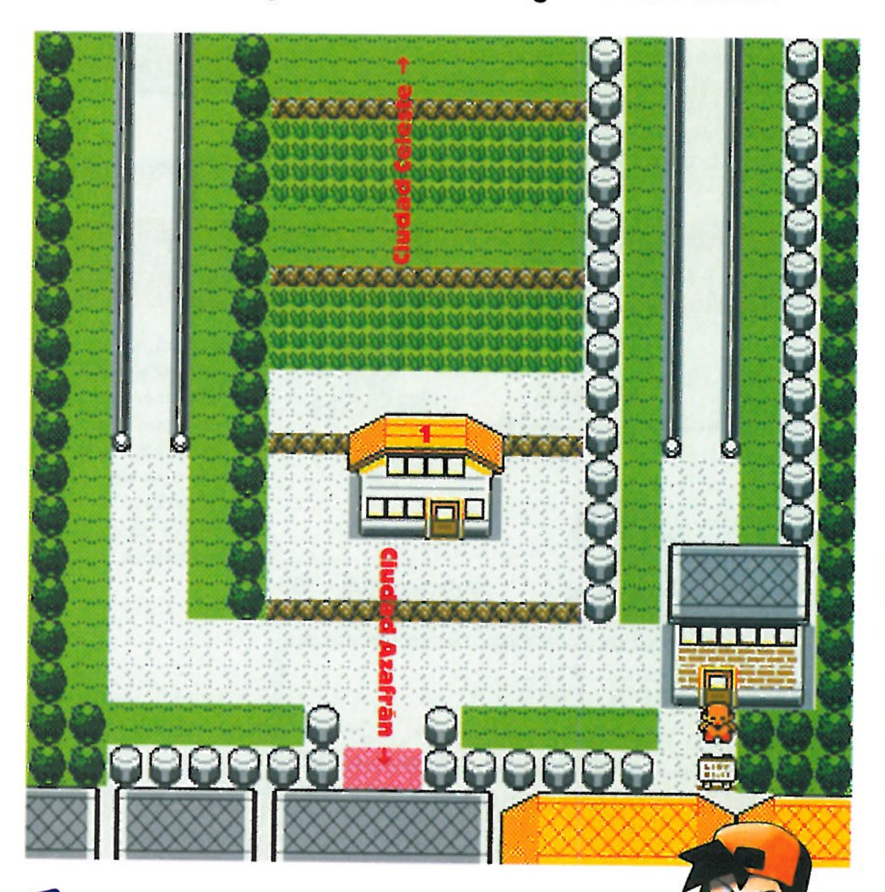
Premios Sabrina

MEDALLA PANTANO

La Medalla Pantano es capaz de mostrar tus poderes ocultos.

Ruta 5

Caminando por esta ruta llegamos a Ciudad Celeste. Aquí está la otra entrada al SUBTERRÁNEO que une Ciudad Celeste y Ciudad Carmín. ¿Ya la has visto?



NO LO OLVIDES

1 El amuleto

Dentro de la casa que hay en la ruta 5, **una anciana te dará un AMULETO que te protegerá de los malos espíritus.** Equipa a tu Pokémon jefe con este objeto y desde ese momento **disminuirán los encuentros con Pokémon salvajes.** Quizá no te parezca gran cosa, pero al menos es más barato que los repelentes que venden en las tiendas.



¡Hazte con todos!

ABRA		**ODDISH**	
Todo día	Todo el día	Noche	Noche
MEOWTH		**GLOOM**	
No hay	Todo el día	Noche	Noche



42 GOLBAT

Por muy dura que sea la piel de su víctima, clava sus afilados colmillos hasta atiborrarse de su sangre.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Chupa Vidas	Bicho
–	Supersónico	Normal
–	Mordisco	Siniestro
–	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 30	Ataque-Ala	Volador
Nv 42	Mal de Ojo	Normal
Nv 55	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Zubat ▶ Golbat (Nv 22) / Crobat (Felicidad)



43 ODDISH

Despertado por la luz de la luna, vaga por la noche. De día se mantiene en silencio bajo la tierra.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Absorber	Planta
Nv 7	Dulce Aroma	Normal
Nv 14	Polvo Veneno	Veneno
Nv 16	Paralizador	Planta
Nv 18	Somnífero	Planta
Nv 23	Ácido	Veneno
Nv 32	Luz Lunar	Normal
Nv 39	Danza Pétalo	Planta
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Oddish ▶ Gloom (Nv 21) / Bellossom (P. Solar) / Vileplume (P. Hoja)



44 GLOOM

Lo que parece ser baba es realmente miel. Es muy pegajoso y se adhiere tercamente si lo tocas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Absorber	Planta
–	Dulce Aroma	Normal
–	Polvo Veneno	Veneno
–	Paralizador	Planta
–	Somnífero	Planta
Nv 24	Ácido	Veneno
Nv 35	Luz Lunar	Normal
Nv 44	Danza Pétalo	Planta
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Oddish ▶ Gloom (Nv 21) / Bellossom (P. Solar) / Vileplume (P. Hoja)



45 VILEPLUME

Tiene los pétalos más grandes del mundo. Éstos expulsan densas nubes de polen tóxico al caminar.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Absorber	Planta
–	Dulce Aroma	Normal
–	Paralizador	Planta
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

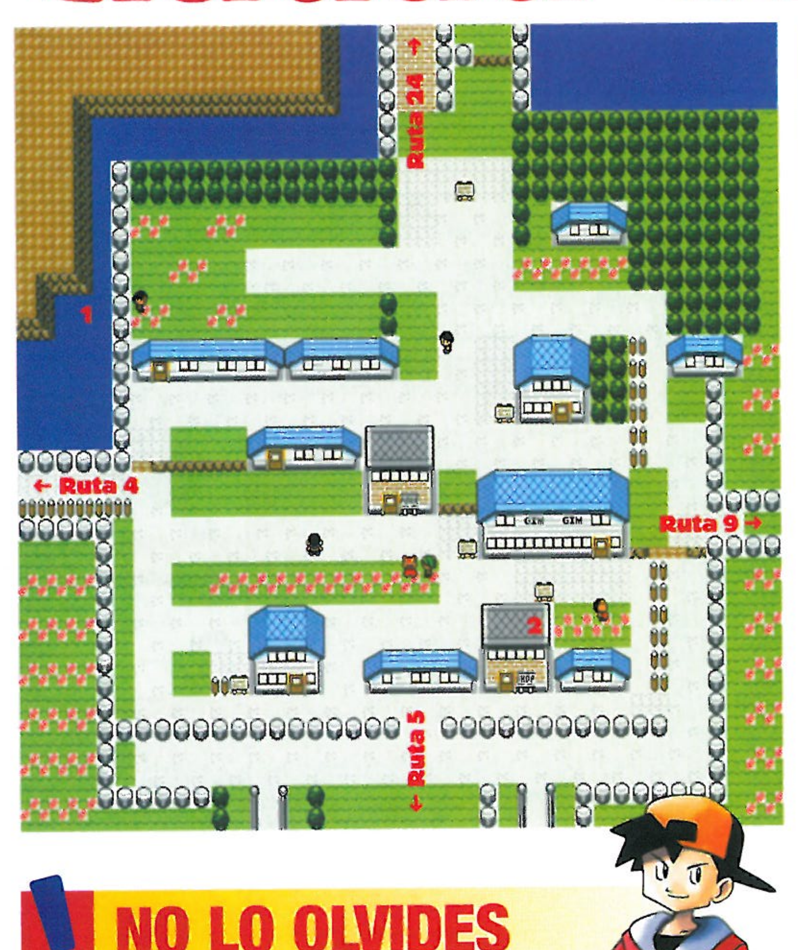
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Planta/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Oddish ▶ Gloom (Nv 21) / Bellossom (P. Solar) / Vileplume (P. Hoja)

Ciudad Celeste

Estás en la ciudad de Misty. No está en el gimnasio, quizá con un ligue por la Ruta 25.

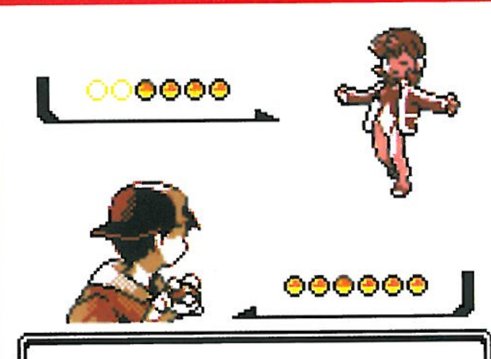


3 El gimnasio y la pieza robada

Tras visitar la CENTRAL, sabrás que el Team Rocket ha robado una pieza del nuevo generador. **Busca en la piscina del centro del gimnasio.** Tras arreglar la CENTRAL, ve a C. Celeste, por el norte y luego este por la Ruta 25. Al ver a Misty, irá a C. Celeste a retarte.



Líder Pokémon #11



Misty sigue prefiriendo los Pokémon de tipo agua. Su habilidad con este tipo de Pokémon resulta casi legendaria.

Misty

Todos los Pokémon de Misty son de tipo agua, pero el tipo dual de Quagsire (Agua/Tierra), Lapras (Agua/Hielo) y Starmie (Agua/Psíquico) puede ocasionarte problemas.

Equipo de Misty

GOLDUCK Nv 42	**LAPRAS** Nv 44
QUAGSIRE Nv 42	**STARMIE** Nv 47

Consejos para Misty

Para derrotar a **Golduck, Quagsire y Lapras** puedes **utilizar un potente ataque eléctrico.** Sin embargo, como Quagsire es también de tipo tierra, los ataques eléctricos no le harán nada. Contra este Pokémon lo más eficaz es utilizar un **potente ataque de tipo planta.**

Premios Misty

MEDALLA CASCADA

La Medalla Cascada **no concede ninguna mejora** a tus Pokémon.

¡NO LO OLVIDES

1 El gen chiflado

Habla con el **niño que hay junto al agua. Su BUSCAOBJETOS** parece que detecta algo. Si entras en la **Ruta 24** y vuelves navegando junto al niño, acabarás encontrando un GEN LOCO.

Por si no lo sabías, un Pokémon equipado con el GEN LOCO **doblará su poder de ATAQUE,** pero sufrirá de confusión (¿genética?). El GEN LOCO solo puede usarse una vez. ¿Será un gen de Mewtwo? A ver si...



2 La tienda

Otra tienda repleta de productos que ya conoces de sobra.

LISTA DE PRECIOS

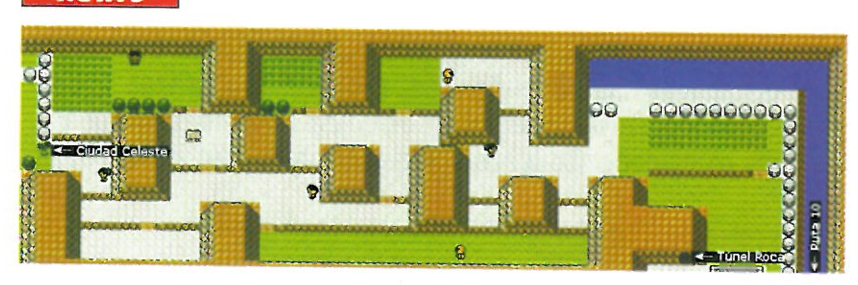
Súper Ball	600	Directo	650
Defensa X	550	Súper Repel	500
Ultra Ball	1200	Carta Surf	50
Ataque X	500	Cura Total	600
Súper Poción	700		

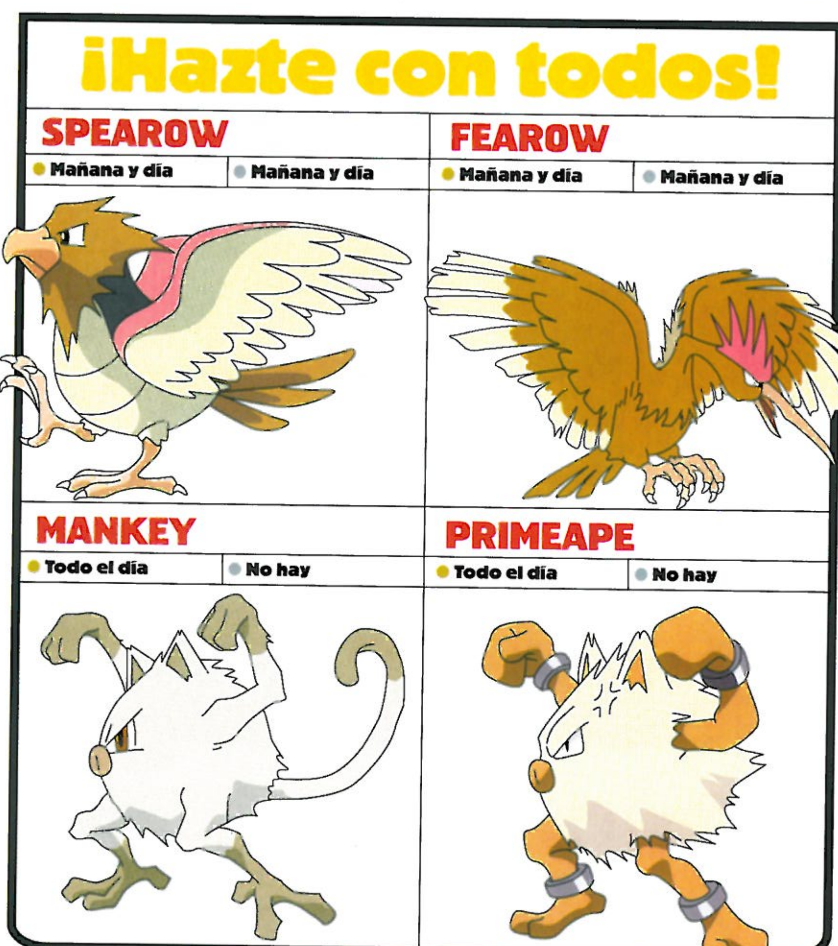


Ruta 9

Una ruta sin problemas. Cuando llegues al agua, lánzate y navega rumbo a la Ruta 10. Recuerda que estás buscando la Central de Energía.

RUTA 9





Pokétruco

Seguro que has comprobado que **la velocidad de los Pokémon determina el orden de ataque.** Es decir, si tu Pokémon es más veloz que el del rival, tu Pokémon atacará primero. Con independencia de la velocidad, si utilizas Ataque Rápido, Velocidad Extrema o Ultra Puño, tendrás garantizado atacar en primer lugar.





46 PARAS

Está cubierto de esporas de seta al nacer. A medida que crece, las setas brotarán de su lomo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
Nv 7	Paralizador	Planta
Nv 13	Polvo Veneno	Veneno
Nv 19	Chupa Vidas	Bicho
Nv 25	Espora	Planta
Nv 31	Cuchillada	Normal
Nv 37	Desarrollo	Normal
Nv 43	Giga-Drenado	Planta
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Planta
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Paras ▶ Parasect (Nv 24))



47 PARASECT

Suele vivir en lugares oscuros y húmedos, los preferidos, no del bicho, sino de la seta de su lomo.

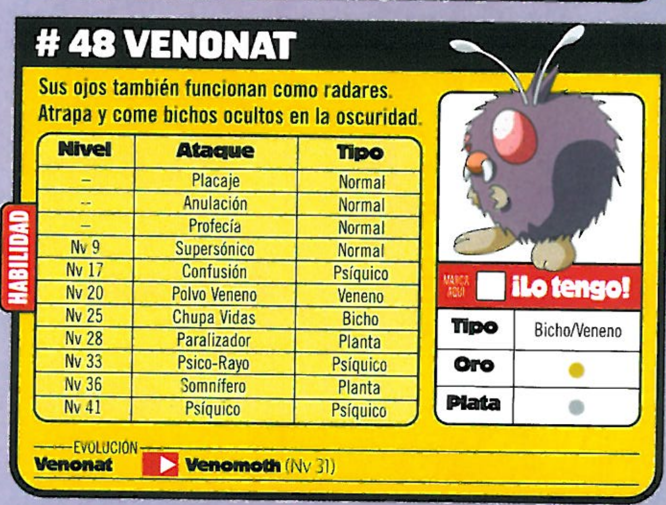
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Paralizador	Planta
–	Polvo Veneno	Veneno
–	Chupa Vidas	Bicho
Nv 28	Espora	Planta
Nv 37	Cuchillada	Normal
Nv 46	Desarrollo	Normal
Nv 55	Giga-Drenado	Planta
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Planta
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Paras ▶ Parasect (Nv 24))



48 VENONAT

Sus ojos también funcionan como radares. Atrapa y come bichos ocultos en la oscuridad.

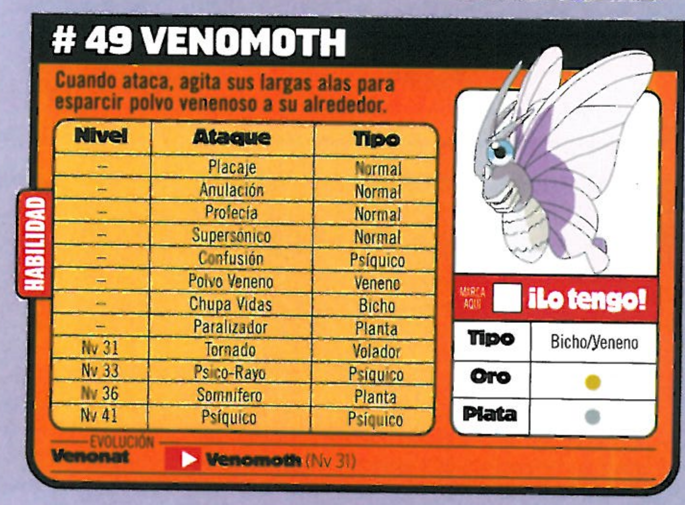
HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Anulación	Normal
–	Profecía	Normal
Nv 9	Supersónico	Normal
Nv 17	Confusión	Psíquico
Nv 20	Polvo Veneno	Veneno
Nv 25	Chupa Vidas	Bicho
Nv 28	Paralizador	Planta
Nv 33	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 36	Somnífero	Planta
Nv 41	Psíquico	Psíquico

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Venonat ▶ Venomoth (Nv 31)



49 VENOMOTH

Cuando ataca, agita sus largas alas para esparcir polvo venenoso a su alrededor.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Anulación	Normal
–	Profecía	Normal
–	Supersónico	Normal
–	Confusión	Psíquico
–	Polvo Veneno	Veneno
–	Chupa Vidas	Bicho
–	Paralizador	Planta
Nv 31	Tornado	Volador
Nv 33	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 36	Somnífero	Planta
Nv 41	Psíquico	Psíquico

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

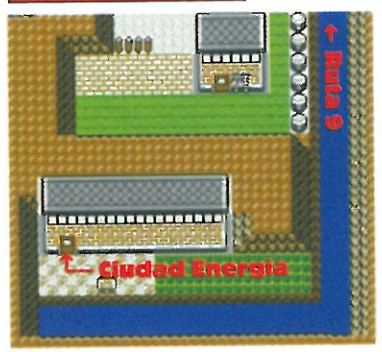
Tipo	Bicho/Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Venonat ▶ Venomoth (Nv 31)

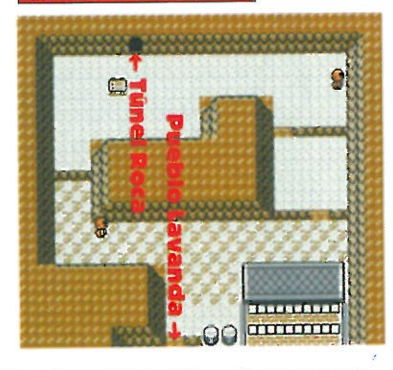
Ruta 10

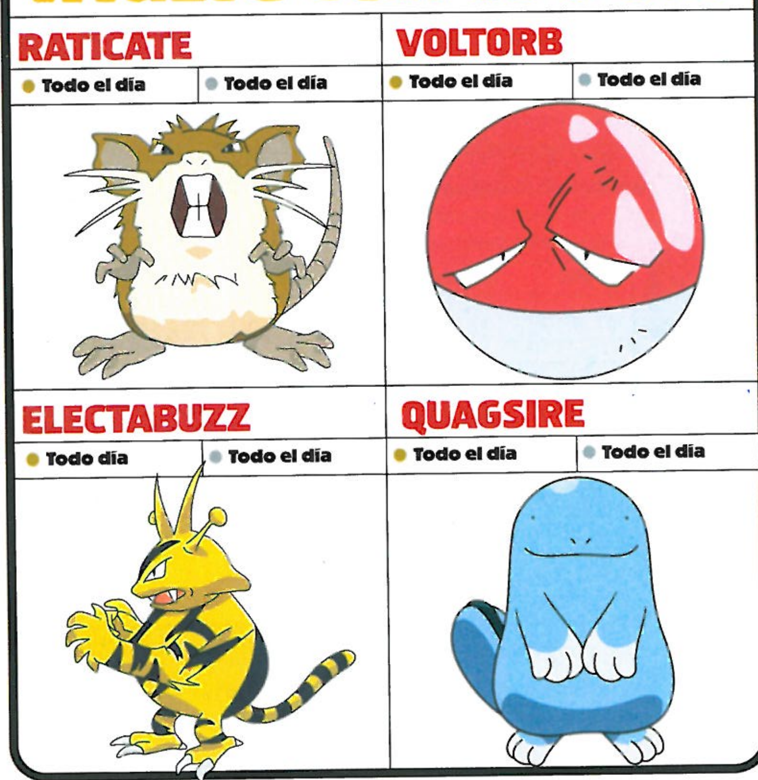
Una ruta curiosa dividida en dos zonas. La primera está al lado de la entrada al Túnel Roca en Ruta 9 y la otra a la salida, antes de Pueblo Lavanda.

1ª ZONA RUTA 10



2ª ZONA RUTA 10





MOVIMIENTOS HUEVO

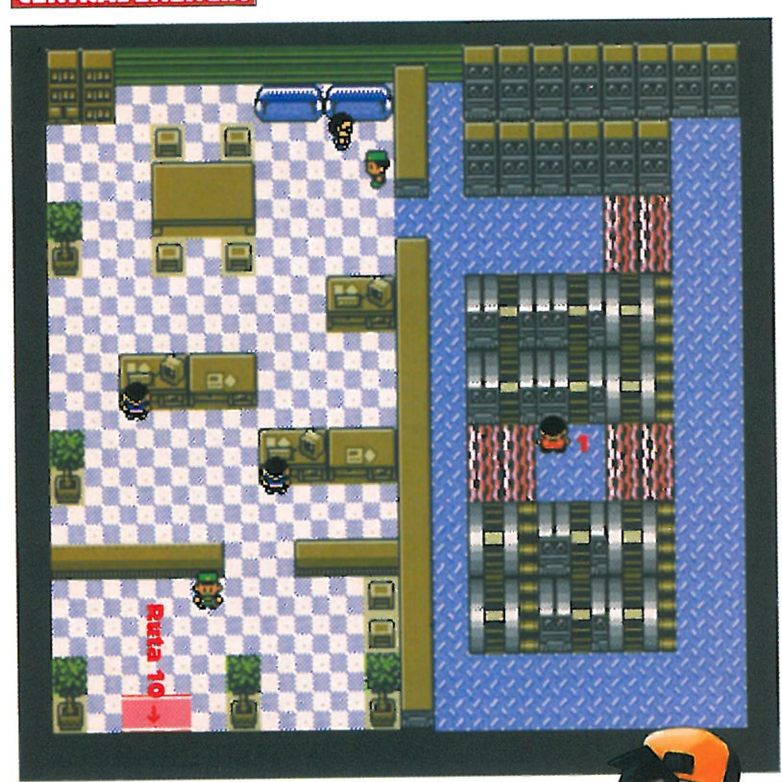
Los Movimientos Huevo de Totodile son impresionantes. Un bebé Totodile puede nacer sabiendo hasta cuatro de los siguientes movimientos: Triturar, Golpe, Hidro Bomba, Poder Pasado, V. Cortante y Avalancha.

Omanyte aprende Poder Pasado en el nivel 49 y puede reproducirse con Totodile. Si cruzas un Omanyte macho con un Totodile hembra, puedes conseguir nada menos que a Totodile con Poder Pasado.

Central Energía

Hay que recuperar la pieza robada del nuevo generador. Sólo entonces, cuando la central vuelva a funcionar, todo volverá a la normalidad en el mundo de Kanto. Menudo alegrón te llevarás.

CENTRAL ENERGÍA



! NO LO OLVIDES

1 El Electro-Cañón del DIRECTOR

Tras recuperar la pieza robada del nuevo generador de la Central de Energía, debes regresar y hablar con el Director. Ahora la central volverá a funcionar y el Dire, lleno de júbilo, te regalará la **MT07 o Electro-Cañón.**

El Electro-Cañón es un ataque de tipo Eléctrico. **Es poco preciso, pero si acierta, paraliza al rival.** En manos de un Magnemite que conozca Fijar Blanco, este ataque puede ser letal.



POKéMON ORO Y PLATA: EL RECORRIDO

12ª ENTREGA

LA AVENTURA DE JOHTO

Después de conseguir la medalla del gimnasio de Ciudad Azafrán, sana a tus Pokémon, pon rumbo norte y **entra en la Ruta 5.** Avanza hasta llegar a Ciudad Celeste **[A]**.

Si vas al gimnasio, Misty no está. Ya la buscarás más adelante. Ahora **tu objetivo es ir a la CENTRAL DE ENERGÍA** y descubrir la causa de los problemas eléctricos en Kanto.

LA CENTRAL DE ENERGÍA Y LA PIEZA ROBADA

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE. –MAQUINARIA

Sal de CIUDAD CELESTE por el camino que hay a la derecha del gimnasio y **entra en la RUTA 9.** Avanza por la ruta rumbo este y derrota a todo bicho viviente que se cruce en tu camino. Al final de la ruta verás un **canal con agua,** pero antes de hacer SURF en él, será mejor que vayas al CENTRO POKéMON que hay un poco más al sur y sanes a tus queridas criaturas.

Allí te informarán que **el director de la CENTRAL está buscando un entrenador** para recuperar una pieza robada **[B]**. Ahora ya puedes hacer SURF por el canal hasta llegar a la CENTRAL DE ENERGÍA.

Entra en ella y habla con todo el mundo hasta que te enteres de lo que ha ocurrido. Después de una charla con el director de la CENTRAL ya sabrás que **alguien ha robado una pieza esencial del nuevo generador.** Justo cuando intentes salir de la CENTRAL, observarás que el vigilante de la entrada se acerca a uno de los ingenieros para comentarle que hay noticias de CIUDAD CELESTE **[C]**. Parece que un extraño personaje anda merodeando por la zona y necesitan tu ayuda para averiguar si es el malvado ladrón que robó la pieza del generador.

Vuela hasta CIUDAD CELESTE y ve al **gimnasio de Misty.** Dentro encontrarás a un extraño individuo que chocará contra ti **[D]**. Al menos te pedirá disculpas, luego te dirá que te olvides de todo y saldrá corriendo. ¿Extraño no? Habrá que ir a buscarle y ver qué demonios oculta este personaje.

Sal del gimnasio, camina en dirección oeste y luego al norte hasta el puente. Aquí volverás a ver al individuo del gimnasio. En cuanto le interrogues, te enterarás de que es un miembro del TEAM ROCKET. Te retará a un combate Pokémon y al vencerle te contará dónde está la pieza robada **[E]**.

Vuelve al gimnasio, haz SURF en la piscina del centro y pulsa A hasta encontrar la MAQUINARIA robada **[F]**. Vuelve con ella a la CENTRAL y entrégasela al director. Como agradecimiento recibirás la **MT07 o ELECTRO-CAÑÓN.**

Ya está todo arreglado. Los problemas que había por culpa de la falta de electricidad ya han sido solucionados. Puedes **volver a CIUDAD CELESTE.**

BUSCANDO A MISTY SIN PAUSA

Sal de CIUDAD CELESTE rumbo norte y entra en la **Ruta 24.** Cuando finalice la ruta, gira a la derecha, entra en la Ruta 25 y avanza por ella derrotando a cualquier entrenador que te cierre el paso. Justo antes de llegar a la antigua casa de BILL verás a **Misty en un puente hablando con un chico.** Parece que Misty se nos ha enamorado **[G]**. En cuanto te vea, Misty irá a tu encuentro y te retará a que vuelvas al gimnasio de CIUDAD CELESTE para combatir en un duelo a ¿muerte?

En la **Ruta 25 has visto la CASA DEL MAR BILL.** Entra y habla con su abuelo **[H]**. Te pedirá que le enseñes un determinado Pokémon y si lo haces te dará un tipo de piedra. Si vuelves a hablar con él, entonces te pedirá que le enseñes otro y así hasta llegar a cinco. Enséñale en el mismo orden los siguientes Pokémon: **Lickitung, Oddish, Staryu, Growlithe (en Pokémon Oro) o Vulpix (en Pokémon Plata) y Pichu.**

CIUDAD CELESTE: CONTRA MISTY

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE –MEDALLA CASCADA

De regreso a CIUDAD CELESTE y antes de ir al gimnasio, descubre porqué el **BUSCAOBJETOS** del chico que hay junto al agua detecta un objeto. Haz SURF hasta que llegues junto al chaval y pulsa A hasta encontrar un objeto que hay en el agua **[I]**. Es un **GEN LOCO.** Equipa a un Pokémon con él y prueba su efecto.

Entra en el gimnasio de CIUDAD CELESTE y pelea por tu siguiente medalla. Aquí te enfrentarás Misty, la líder. Combatirá usando un Golduck de nivel 42, Quagsire de nivel 42, Lapras de nivel 44 y Starmie de nivel 47. **Recibirás la MEDALLA CASCADA.**

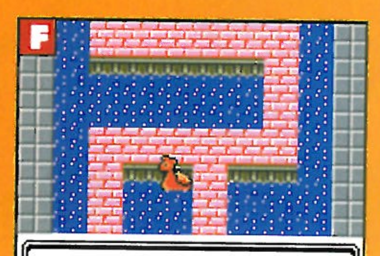


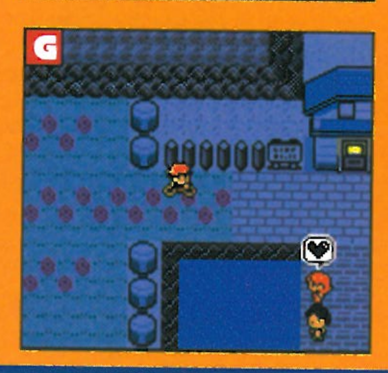
















- De Tale a Lunpa y tiro porque me parece bien.
- Los Djinn que capturamos: Aire, Marte, Mercurio, Júpiter, Venus.
- Ayudamos a Hans a ganar las Finales del Coloso.

La experiencia es un grado

GOLDEN SUN

CUARTA PARTE

Hans y sus amigos continúan su aventura por las tierras más misteriosas. En esta entrega vamos de Tale a Lunpa, pasando por Kalay, Tolbi y la Cueva de Altamilla. Por esos lares conoceremos a gente tan interesante como Kraken (el monstruo), Lord Babi y Lord Hammet. Vaya, la cosa va de nobles...


1


2

De nuevo **estamos en Tale.** El objetivo de este regreso es buscar otro Djinn. Para ello, ve hacia la **casa de Kraden,** usa **Elevar** para apartar la piedra que hay sobre la valla de estacas [1] y continúa avanzando hasta la **Cueva de Tale.**

Nada más entrar en la cueva tienes que saltar sobre los troncos que hay a la izquierda. Usa **Revelar** para que aparezca el tronco que falta, avanza a la siguiente sala, tira las dos cajas de madera al agua, usa el tronco para salir por la derecha y continúa avanzando. Finalmente, y tras tirar tres troncos al agua en otra sala , llegarás a la habitación del Djinn [2].

Antes de intentar capturar al Djinn, tienes que abrir el cofre que encontrarás justo antes y equipar a **Iván con la Gema Parálisis.** Al acercarte al Djinn, huirá y tendrás que usar Paralizar, el nuevo poder que te da la gema. Ahora, ya podrás capturar al **Djinn de aire.**

Una vez en tu poder, usa Huir, **sal de Tale y vuelve a Kalay,** pero no entres en la ciudad. Avanza hacia el sur y luego al oeste, hasta el **Muelle de Kalay** [3].

Muelle de Kalay

Lo primero que tienes que hacer es **comprar los pasajes para el barco.** A continuación, enséñaselos al **marinero del muelle** y podrás pasar [4]. Si en vez de pedirte los billetes, el marinero te espeta que están esperando a un grupo de turistas, querrá decir que **no has hablado con la gente de la posada de Kalay.** Así que vuelve a Kalay y haz lo que dijimos más atrás.

Observarás que en la zona norte del muelle hay un Djinn. En este momento no puedes ir a por él, pero que no se preocupe, que ya volverás.

Barco a Tolbi

Si en el barco observas atentamente la multitud de secuencias que se suceden, sabrás cuál debe ser tu próximo movimiento. De todas formas, para que este barco llegue a buen puerto lo que hay que hacer se resume en lo siguiente:

1. Tras observar la historia del ancla y después de que los turistas vayan a protestar al capitán por el retraso a la hora de zarpar, **coge el ancla amuleto** que hay en lo alto del mástil (justo dentro de un barril). Entrégaselo al capitán [5] y el barco ya podrá zarpar.
2. Durante la travesía habrá **cuatro ataques de monstruos.** Después de cada uno, tendrás que buscar un **marinero voluntario** entre los turistas del barco [6].

De los cuatro ataques, tres se producen en la bodega y son muy sencillos de repeler. El último monstruo atacará en plena proa [7] y será el más duro de "convencer". Sin embargo, colocando en **Preparado cuatro de los Djinn** asociados a cada personaje e invocando los ataques más poderosos, el monstruo **Kraken** no tendrá nada que hacer.

Después de derrotar a Kraken y tras reclutar a otro pasajero, el barco llegará al Muelle de Tolbi [8].

Muelle de Tolbi

Lo único que puedes hacer en el Muelle de Tolbi es mover un par de cajas y abrir un bonito cofre. En él encontrarás una **Poción** [9]. Luego, avanza hacia la izquierda, sal de muelle y a tu izquierda verás Tolbi.

Tolbi

La **posada de Tolbi** está llena y no admite más huéspedes. Ahora no podrás recuperar los PVs y PPs de tu equipo, pero un poco más adelante sí que lo podrás hacer. De todas formas, seguro que junto a la posada has visto un **Djinn Marte.**

Para capturar a este Djinn debes asignar en primer lugar a **Hans un Djinn de Fuego o a Garet uno de Tierra.** De esta forma, podrás usar la **habilidad Planta** en un matorral que hay a la derecha del pueblo, casi en

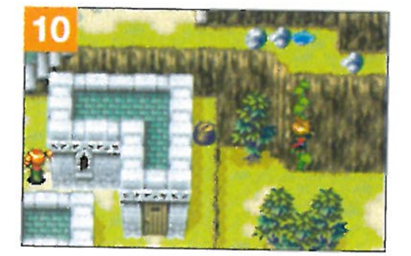
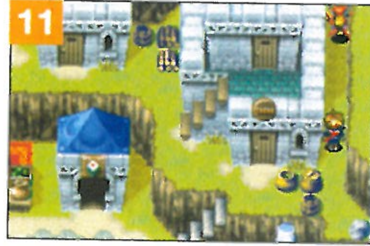
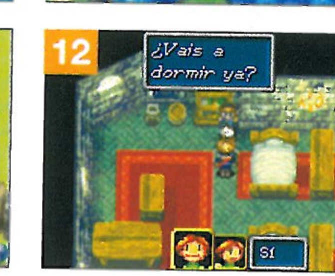










el exterior. A continuación, sube por la enredadera [10], usa **Congelación en el charco** que encuentras cerca de las escaleras de la posada y ya podrás capturar al Djinn [11].

El siguiente sitio que tienes que visitar está subiendo las escaleras que hay a la izquierda. En cuanto estés arriba, aparecerán dos guardias preguntando por Babi. Continúa adelante y entra en el Palacio Babi.

En la planta baja de palacio verás una puerta a la izquierda. Entra por ella y habla con la señorita que hay tras el mostrador para que te enseñe las camas en las que tu grupo puede descansar (presiona A junto a la cama) [12]. Ahora ya puedes **recuperar la salud del grupo.**

Después de descansar, sube a la primera planta y observa una nueva secuencia de la historia. Puedes explorar más sitios en Tolbi y recoger algunos objetos, pero ahora sabes que hay que ir a la **Cueva de Altamilla a salvar a Lord Babi.**

Sal de Tolbi, ve hacia la izquierda, cruza un puente, avanza hacia el norte y cruza otro puente que queda a tu izquierda. Llegarás a una especie de isla alargada en la que aparecerá un **Djinn Mercurio. Si el Djinn huye, continúa buscándolo hasta que lo captures** [13]. A estas alturas el Djinn te resultará fácil de derrotar.

Tras capturar al Djinn, camina otra vez hacia el norte, cruza el puente y avanza hacia la derecha hasta llegar al **Muelle de Kalay.** Entrarás en Kalay por la zona norte y podrás capturar al **Djinn Venus** que viste en tu primera visita [14].

Sal del Muelle de Kalay, avanza hacia la izquierda, cruza el primer puente que veas y camina hacia el norte, hasta la Cueva de Altamilla.

Cueva de Altamilla

A medida que avances por esta cueva **irá disminuyendo la luz.** Si sigues por el único camino posible, llegarás junto a un **Mimo** contra el que debes combatir para conseguir un **Agua vital irresistible.**

Un poco más adelante, avanzando por el único camino posible, verás una extraña silueta. Habla con ella porque como habrás imaginado, es **Lord Babi** [15]. Después de la charla, entra por la puerta siguiente, avanza hacia la izquierda y luego hacia abajo. Entrarás en una sala con columnas y un nuevo Djinn.

Para llegar junto al Djinn, tienes

¡¡BIENVENIDO A LAS VEGAS!!

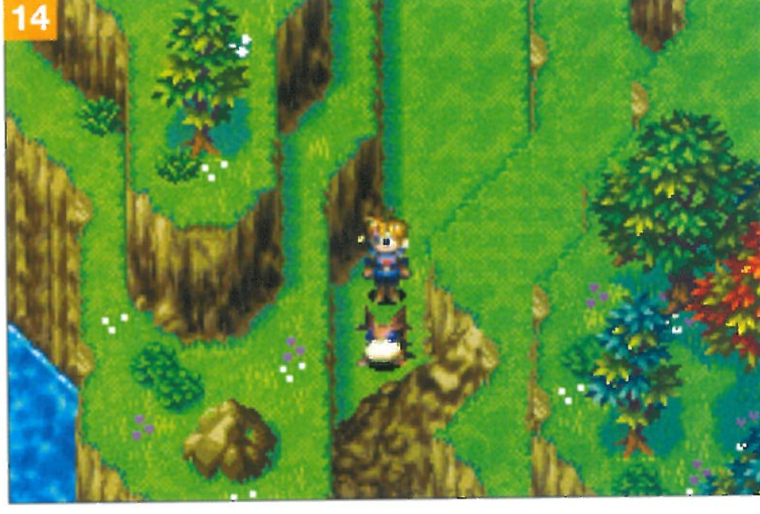
Tolbi es la ciudad del juego. Hay varios juegos que probar en los siguientes lugares:
- Junto a la fuente, habla con el hombre de la gorra verde y tira la Medalla Suerte para ganar objetos.
- En la segunda planta de la posada podrás usar los Tickets de juego que tengas para las tragaperras.
- En la casa que tiene un dado en la entrada podrás jugar a los dados y ganar dinerito.























que mover unas columnas y usar Congelación en el charco [16]. Si cuando intentas combatir contra este **Djinn Júpiter,** coge y sale huyendo, entonces debes salir y volver a entrar en la sala: volverá a aparecer. El combate contra este Djinn es fácil, ya que invocando **Juicio Final** lo dejarás al borde del KO.

Tras derrotar al Djinn, sal de la sala utilizando la puerta de la derecha, ve por el camino de arriba y coge una **Galleta del cofre.** Estas galletas hacen que **crezcan los PP máximos** de un miembro del grupo. Busca una puerta que hay a la izquierda y sal de la sala. En la siguiente habitación, verás unas columnas y una puerta. Mueve las columnas y podrás entrar en la **sala de las rocas** de las que hablaba Lord Babi.

Recuerda que primero tienes que mover la roca que hay más a la izquierda y luego la que hay más a la derecha. En cuanto aparezca la rueda de las luces de colores, tienes que pulsar la roca que corresponda con el color de la parte superior. En cuanto resuelvas el puzzle, entra por la puerta que acabas de abrir y recoge la **Cura Mística.**

Vuelve junto al amigo Lord Babi y **entrégale la medicina** [17]. Tras una extraña conversación, sabrás que tienes que volver a Tolbi y participar en las **finales del Coloso.**

Otra vez en Tolbi: las finales del Coloso

De regreso en Tolbi, lo primero que hay que hacer es ir al Palacio de Babi y descansar un poco. Después, sube las escaleras del coliseo [18] y lee atentamente todos los diálogos. En las finales del Coloso **sólo podrá participar Hans.** Hay que **ganar un total de tres combates,** pero antes de llegar a la arena de cada batalla [19], tienes que superar una serie de pruebas y hacerte con algunos objetos. Fíjate que si dejas que los amigos de Hans animen en la fase adecuada, antes de que comiencen las pruebas de una fase, su Psinergía puede hacer que el camino de Hans sea más sencillo [20].

En cuanto termine el **combate contra Navampa,** el último guerrero, Hans se desplomará en el suelo y tardará varios días en recuperarse del esfuerzo. Cuando despiertes en el Palacio de Babi, debes subir al primer piso y entrar por la puerta que hay tras la alfombra roja. Babi e Iodem te estarán esperando para contarte unas cuantas cosas.

Cuando termine la conversación, baja por las escaleras que hay a la izquierda y coge la **Bola Ocultación** que hay en la mesilla de la habitación de Babi [21]. Ha llegado la hora de **rescatar a Lord Hammet de su cautiverio en Lunpa.**

Sal de Tolbi, ve hacia el sur y toma el camino de la derecha hasta llegar a la **Cueva Gondowan.** Cuando entres en ella, avanza por el camino de la izquierda. Y cuando alcances la salida, gira rumbo norte y **avanza**

21: Has encontrado la Bola Ocultación.

EL TRUCO DE LAS PIEDRAS



Cuando te dispongas a resolver el puzzle de la sala de las rocas puede que hayas olvidado qué color corresponde con cada roca. Si no lo recuerdas, puedes usar el poder Revelar para ver los auténticos colores de las piedras.

ESTRATEGIA DE COMBATE EN EL COLISEO

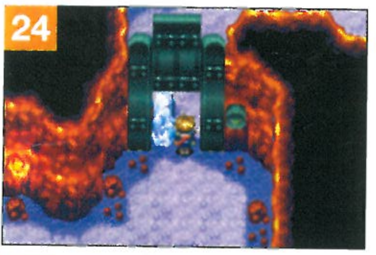


Aunque la estrategia que te damos a continuación se puede aplicar a todos los combates, está pensada especialmente para derrotar a Navampa, el último guerrero. Para que esta estrategia funcione, el nivel de Hans debe ser 15 o superior. Y ahora vamos a por los consejos:

1. Haz que Hans use los seis Djinn de tierra que deberías tener.
2. Coloca en el estado Preparado a Parra, Savia y Humus. Los otros deben quedar Asignados con el objetivo de ser más rápidos que el rival y atacar primero.
3. En cuanto empiece el combate invoca a Cibeles. Con su ayuda seguro que no vas a tener ningún problema para vencer las diferentes pruebas.
4. Usa Supercura en cuanto tus PVs bajen de 110, y a medida que Parra, Savia y Humus vuelvan a estar Asignados, vuelve a liberar su poder y a invocar a Cibeles. De vez en cuando puedes infligir bastante daño usando Ragnarok. De modo que lo tienes fácil.



















hasta Kalay. Puedes entrar en Kalay para descansar en la posada, pero después deberás partir rumbo a Vault. Si no te orientas bien, es un buena oportunidad para que pulses R y utilices a tu antojo el mapa que has conseguido previamente [22].

Desde Vault debes avanzar rumbo norte hasta llegar a Lunpa [23].

Lunpa, un pueblo de bandidos

Si intentas entrar directamente en Lunpa verás que **los guardias no te dejan pasar.** Lo que tienes que hacer es salir de Lunpa y **entrar por la Cueva Oeste de Lunpa.** Avanza, usa Congelación en el charco que hay bajo una puerta [24] para evitar que se cierre, sigue avanzando y llegarás al centro de este nivel.

La misión que hay que cumplir aquí es **encontrar y salvar a Hammet.** Así que tienes que caminar hacia el norte hasta entrar en el Fuerte de Lunpa. Los guardias no te dejarán pasar, pero si has equipado a algún miembro del equipo con Bola Ocultación, podrás **usar el poder Ocultar.** Este poder funciona de la siguiente manera: siempre que **estés en una zona de sombra tendrás el poder de ser invisible,** pero en cuanto vuelva la luz volverás a ser visible [25].

Dentro del fuerte debes ir ocultándote por el camino de la derecha hasta llegar a la siguiente sala. Aquí verás un único guardia al que tienes que rodear para salir por la puerta de la izquierda. Sigue avanzando, sortea con habilidad a todos los guardias que veas paseando y finalmente llegarás a una sala en la habrá que **pelear contra tres ladrones** [26]. Después de la pelea, sigue avanzando hasta que veas otro ladrón delante de una puerta y aplícale la misma medicina. Estos combates son sencillos, así que no hacen falta consejos.

La puerta que guardaba el último bandido lleva a la habitación de **Donpa, el padre de Dodonpa** (el secuestrador de Hammet). Sal de la habitación y avanza hacia el sur hasta llegar delante de la puerta de una celda. Asigna la habilidad Coger (equipa con el Collar de Poder a Hans) al botón R o al L y úsala para hacerte con las llaves que hay al otro lado de la puerta [27].

Entra en la celda y pelea contra otro Bandolero. Avanza hasta otra sala en la que verás un matorral. Usa Torbellino para apartarlo, usa luego Revelar y pulsa la palanca [28]. Verás que se ha abierto una puerta que da a una nueva sala con un riachuelo. Cuando salgas por la puerta de la izquierda (usa Torbellino y Revelar), llegarás por fin a la celda en la que se encuentra secuestrado el bueno de Hammet, nuestro objetivo.

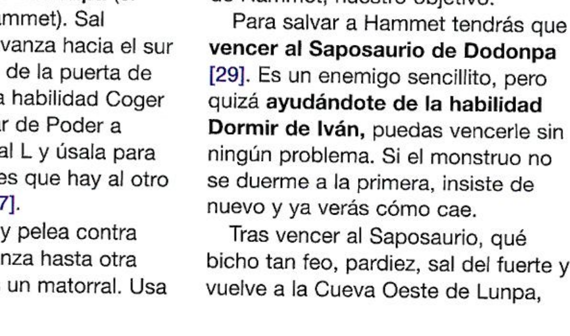
Para salvar a Hammet tendrás que **vencer al Saposaurio de Dodonpa** [29]. Es un enemigo sencillito, pero quizá **ayudándote de la habilidad Dormir de Iván,** puedas vencerle sin ningún problema. Si el monstruo no se duerme a la primera, insiste de nuevo y ya verás cómo cae.

Tras vencer al Saposaurio, qué bicho tan feo, pardiez, sal del fuerte y vuelve a la Cueva Oeste de Lunpa,

QUÉDATE Y BUSCA OTRO DJINN

El Djinn Tónico se unió a Garet.

Durante la charla con Bunza en la Cueva Oeste de Lunpa, en un determinado momento te preguntarán si has dejado algo por hacer. Si respondes que sí, Bunza y Hammet se marcharán solos a Kalay. Ahora puedes volver al Fuerte de Lunpa. Busca otra vez a Donpa, habla con él y recoge el Djinn de agua que hay en la habitación contigua.



- Puntos clave, tácticas para eliminar a los jefes finales.
- Paso a paso descubrimos las tres últimas mazmorras.
- Desde la llave de la biblioteca a la Escama de Zora, cogemos los objetos importantes.

Es hora de acabar con Veran

ZELDA ORACLE OF AGES

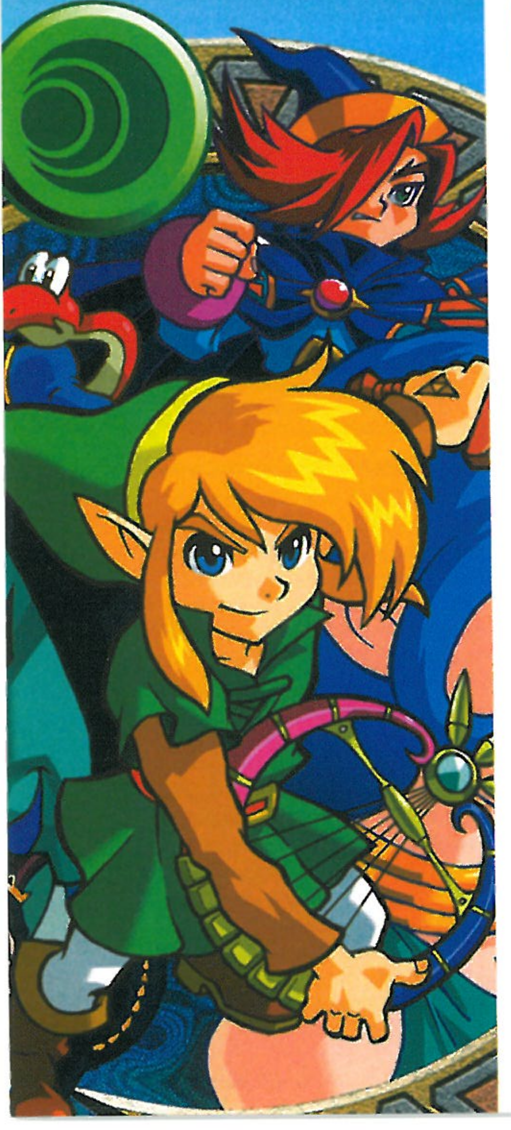
ÚLTIMA ENTREGA

Por fin nos encargamos de las tres últimas mazmorras. Se ve la luz al final del túnel, así que el esfuerzo ha merecido la pena. Premiamos vuestra fidelidad siguiendo esta guía con los mejores consejos para que ni un solo jefe: ni Plamarine, ni Veran, ni Ambi, supongan un obstáculo para vosotros.


1


2


3



El Libro de los Sellos y los polvos mágicos

Con el deber cumplido en la Cueva de la Sirena, regresa a **Pueblo Lynna** y ve a la salida Norte. Ahí te estará esperando **Ralph en la entrada del palacio.** Para acceder al subterráneo activa los **cuatro interruptores** que hay en las esquinas. Lo que tienes que hacer es esquivar a los guardias y **empujar las 4 estatuas** del lado derecho. A continuación corta el arbusto y ya estás dentro. Una vez abajo, sigue el camino nadando, sube por las escaleras para acceder al palacio, ve una pantalla a la izquierda, sube una planta, ve dos pantallas a la derecha, una arriba y **acaba con Veran** (1). Para ello tienes que cargar las Semillas Misteriosas en el lanzasemillas. Harás que aparezca el enemigo. Atráelo con el Gancho y remata con la espada. El premio es la **Melodía del Tiempo** que nos permitirá volver al pasado cuando lo deseemos.

Ahora necesitamos una **Poción Mágica** (cuesta 300 Rupias) que encontraremos con la tienda de la bruja en el **Cementerio Yoll.** Ve a la ciudad y dirígete al Sur partiendo de la estatua que hay en el río. Sube por las escaleras y ve una pantalla hacia la izquierda, dos abajo, otra hacia la izquierda y sube donde la caseta. Toca la Melodía del Tiempo (2) para ir al presente, métete de nuevo en el agua, y ve un pantalla a la derecha: allí debes usar el gancho en los rombos para llegar a tierra firme. Toca de nuevo la Melodía del Tiempo para volver al pasado y ve dos pantallas a la izquierda. Ahora ve abajo, sube las escaleras y regresa al presente. Baja y vuelve a usar el gancho en el rombo para llegar a Pueblo Zora donde está la preciada **Llave de la Biblioteca.**

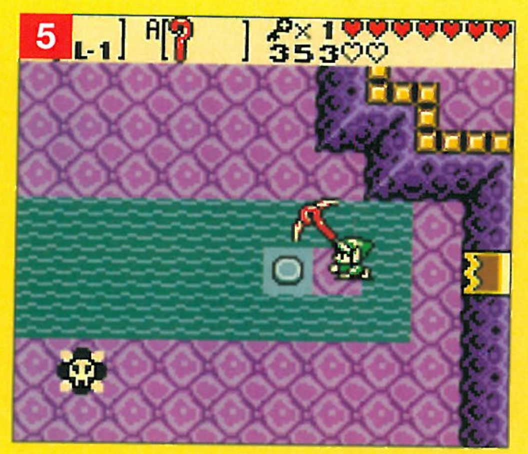
Una vez en el pueblo, ve una pantalla a la izquierda, dos arriba, otra izquierda, una arriba y cuando estés en la playa, ve al pasado. Baja una pantalla para meterte en el agua, y luego haz la secuencia derecha, arriba, entra en la cueva. En la parte superior te estará esperando el **Rey Zora** que gustosamente **te cambiará tu Poción Mágica por la Llave de la biblioteca** cuando le vuelvas a visitar en el presente.

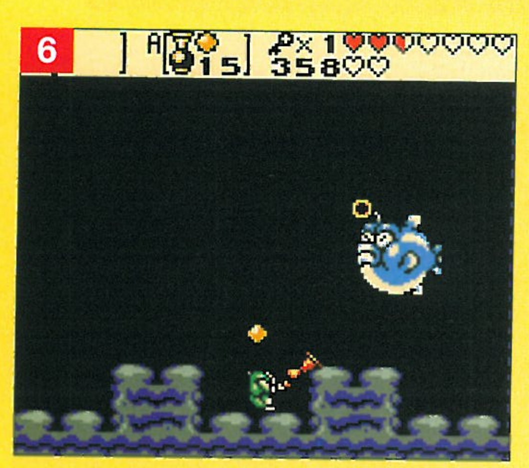
Para llegar a la biblioteca, tendrás que situarte en la entrada del palacio e ir tres pantallas a la derecha, subir unas escaleras y girar a la derecha para localizar la entrada. No podrás entrar, así que prueba a situarte en el pasado y usar la llave. Dentro te estará esperando un vejete con el que debes hablar. Luego, sal de la biblioteca y ve dos pantallas a la izquierda para localizar a la **Reina Hada** dentro de la torre. Sitúate en la entrada de la biblioteca, regresa al presente, métete en la biblioteca y habla de nuevo con el vejete para ser recompensado con el **Libro de los Sellos.** Con él en tu poder, ve al pasado y déjalo en la mesa entre las dos antorchas para que aparezca el código que te ayudará a dar los pasos necesarios para llegar a los **Polvos Mágicos** (recuerda que puedes usar la Vara de Somaria para crear bloques-guía). Dale los Polvos Mágicos a la Reina Hada en la torre para que desintoxique la zona. Ahora vuelve al presente y, a nado, ve dos pantallas a la izquierda, abajo, bucea un poco y dirígete al Norte. Habla con el grandullón del Rey y ve pantalla abajo, izquierda, dos arriba y entra a la **séptima mazmorra.**

Tripa de Jabu-Jabu

Nada más entrar, ve una pantalla a la izquierda y coloca los cuatro rombos (3) junto a las estatuas con ayuda del gancho. Llave Pequeña para ti. En la pantalla de arriba-izquierda, la zona amarilla realmente es un conducto que te llevará a la parte superior: usa el botón B para utilizarlo y, una vez













arriba, ve a la izquierda y consigue el mapa. Luego sube tres pantallas, mueve los bloques en la pantalla de la izquierda y abre el que tiene cerradura para que puedas subir por las escaleras. Baja, ve a la izquierda y sube dos pantallas. Pulsa el interruptor (4) para que baje el nivel del agua de la planta inferior.

Ahora baja dos pantallas, ve a la derecha, sube una pantalla, usa las escaleras, baja y tírate por el hueco para localizar otra Llave Pequeña en la pantalla de abajo. Otra pantalla abajo te estarán esperando unos tipos a los que deberás machacar si quieres **conseguir la Brújula.** Si no, pon un bloque en el interruptor (5) y entra en la habitación de la derecha. Sube por las escaleras, ve arriba, dirígete a la entrada de arriba a la derecha, usa el Gancho para ir al lado de la izquierda y vuelve a usarlo para ir a la escalera. Sube una pantalla, abre la puerta, activa el interruptor, ve a la derecha, luego abajo; a continuación baja por las escaleras, ve a la derecha, dos pantallas abajo, y luego a la puerta de la derecha a nado. Tras acabar con los gusanos, conseguirás una Llave Pequeña. Ve pantalla izquierda, arriba, izquierda, sitúate en el área amarilla y pulsa B para transportarte al subterráneo donde te esperará el **enemigo intermedio.** Machácale con las **Semillas Esencia** para que caiga (6) y puedas meterle un espadazo. Una vez le dejes KO, sigue el camino de las escaleras de la derecha.

El cofre tiene el **Gancho Largo** que debes utilizar con el rombo que hay en la parte inferior. Baja una pantalla, por las escaleras, ve a la izquierda y vuelve a usar el Gancho Largo para ir a la habitación de la izquierda. Ahora ve arriba, baja por las escaleras, cruza el subterráneo y mata a los enemigos para conseguir una Llave Pequeña. Ve una pantalla abajo, sube a la planta superior utilizando el área amarilla, ve dos pantallas arriba, otra a la derecha, sube por las escaleras, baja otra pantalla, sube dos más por la salida de la izquierda, activa el interruptor y regresa al **principio de la Tripa de Jabu-Jabu.** Arriba a la izquierda, activa los interruptores utilizando el gancho (7) y la Vara de Somaria. Métete en la habitación que se acaba de abrir, y vuelve a utilizar el gancho con las vasijas para ir a la sala de la izquierda y después llegar a las escaleras. Arriba, ve a la izquierda y activa el interruptor. En la salida de arriba, dos pantallas atrás, abre el bloque, ve abajo, activa otro interruptor, ve una pantalla arriba, otra a la derecha, tres abajo, sube por las escaleras y utiliza el gancho para llegar al cofre que esconde otra Llave Pequeña. Ahora, partiendo de las escaleras de antes, ve a la derecha, baja tres pantallas, ve tres a la izquierda, y coge la llave con el Gancho Largo.

Desde la parte superior de la sala de los interruptores, sube una pantalla y métete en la habitación de la izquierda (8). Abre las tres puertas de la derecha y coge la **Llave del Jefe** que está en el cofre. Regresa al principio de la mazmorra, utiliza el transportador, ve arriba con el teletransportador de color azul, sube por las escaleras y ve a hacerle una visita a **Plamarine, jefe de nivel.**

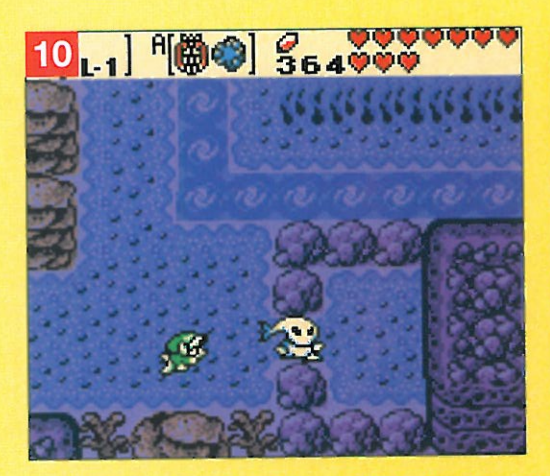
El Ojo de Tokay

Nuestra primera misión en este nivel es sencilla: baja una pantalla desde la entrada de la Tripa de Jabu-Jabu y habla con el Zora (9) para obtener la **Escama de Zora.** ¿Fácil no? Pues espera que ahora viene lo bueno. Ve otra pantalla abajo directo a tierra

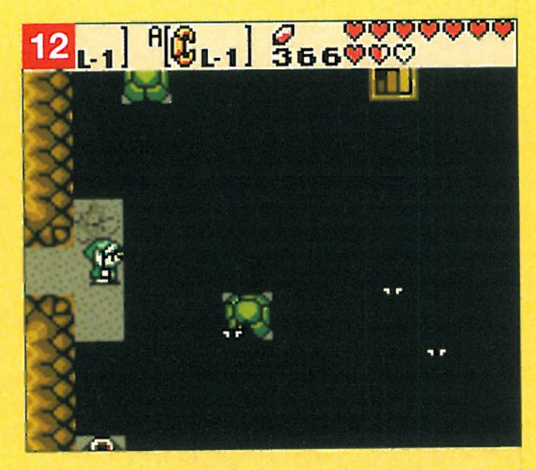


CÁRGATE A PLAMARINE, JEFE MEDUSA

El combate contra esta medusa que cambia de color es bajo el agua, con lo que no podrás utilizar tu espada. Así que toca tirar de Gancho Largo, que ya tendrás experiencia con este cacharrillo a lo largo de la fase. Veamos. Él tiene toda la intención de electrificarte, así que no se cortará en lanzarte muchas bolas de energía. Nosotros utilizaremos el gancho largo para modificar su posición haciendo que sea golpeado por sus propios misiles. Bastarán 6 impactos para que se vaya a dormir al fondo, muy al fondo del mar.


10


11


12


13


14


15


16

firme, sube una pantalla y toca la Melodía del Tiempo para ir al pasado. Vuelve al agua, ve a la derecha, baja dos pantallas y luego dirígete cinco a la derecha. Aquí hablarás con un Zora. Métete donde las piedras (10), ve a tierra firme para caminar hacia la derecha, luego al agua, métete en el barco y habla con el capitán para conseguir el **Ojo de Tokay**.

Dirígete al Oeste, métete en el agua y regresa a la zona de piedras donde antes estaba el Zora. Ve dos pantallas arriba, una a la derecha, luego abajo, derecha, dos pantallas arriba, derecha, abajo, sube a tierra firme y coloca el Ojo de Tokay en el hueco que corresponde al ojo de la derecha (11). Ya has dado el primer paso para localizar la **Tumba Antigua.** Ahora, una vez dentro, acaba con los enemigos para que se abra la puerta de la derecha, a continuación sal por la derecha, usa la **Vara de Somaria** (12) para tratar de localizar la salida y cruza el subterráneo para salir del mar. Una vez en la superficie, sitúa la estatua (13) separada entre las otras dos y sube una pantalla para llegar a la octava mazmorra, Tumba Antigua.

La Tumba Antigua

Al entrar, enciende las antorchas en la primera sala de arriba. Aparecerán unos fantasmas: cárgatelos para que luego puedas empujar hacia arriba del todo la estatua que está arriba a la izquierda. Después, sitúa una bomba en la pared de enfrente (14) para obtener una Llave Pequeña. Abre la puerta de abajo, **enciende la antorcha con la Semilla de Fuego,** sitúa un bloque en el interruptor y utiliza el gancho para colocar el rombo encima del otro interruptor (15). Para activar el tercer interruptor, no tienes más que situarte encima de él para que aparezcan las escaleras que debes utilizar.

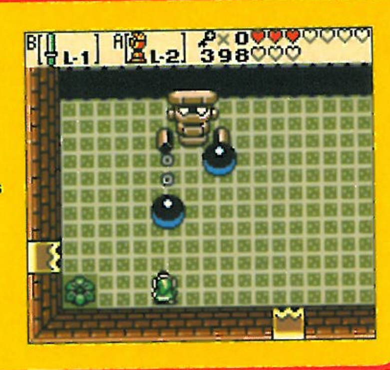
Verás una puerta giratoria: entra y una vez a la izquierda sigue el camino, acaba con los fantasmas, métete en las escaleras y en la siguiente habitación coge el **Mapa.** Vuelve dos pantallas atrás y sube una: coge la Llave Pequeña del cofre. Baja una pantalla, ve a la derecha, otra abajo, y abre el cofre con tu nueva llave. En la siguiente sala te estará esperando otra vez la puerta giratoria, así que no te queda más remedio que meterte para que te deje abajo. Luego ve a la izquierda, arriba, sube por las escaleras y sal por la salida de la izquierda.

Llegarás a una sala (16) donde tendrás que colocar una bomba en la pared resquebrajada de abajo para conseguir una Llave Pequeña tras sortear las cuchillas. Regresa a la habitación anterior, ve a la derecha, luego abajo, a la derecha, una arriba por la salida elevada y otra a la izquierda. Golpea el ojo de cristal para que los **bloques rojos se mantengan elevados.** Ve una pantalla a la derecha, otra abajo, una pantalla a la izquierda para coger la **Brújula.** Vuelve dos pantallas atrás y sube por el camino del centro, métete en la puerta giratoria, luego ve arriba, una pantalla a la izquierda también con la puerta giratoria, una arriba por los bloques azules y otra a la derecha. Elimina a los esqueletos para conseguir una Llave Pequeña, ve abajo y al final pulsa el interruptor para poder bajar por las escaleras. Métete en la puerta giratoria, sube por las escaleras, baja por la derecha, entra en la puerta giratoria de nuevo y toma el camino de la derecha.

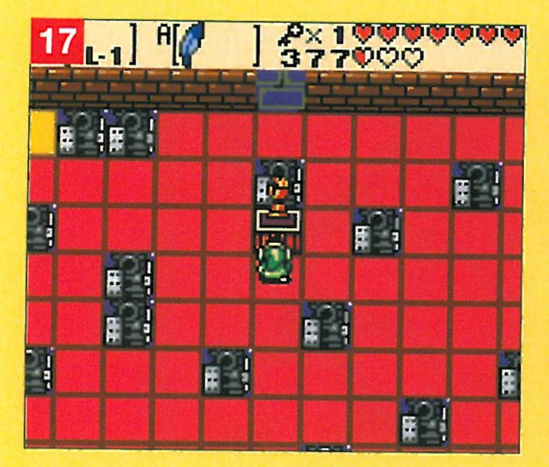
Llegarás a una habitación por la que debes salir por abajo para luego utilizar la puerta giratoria y alcanzar el lado de la izquierda. Sube una pantalla, y usa la puerta giratoria para ir a la parte derecha.

RAMROCK, JEFE DE LA MAZMORRA 8

Una cabeza de piedra ¡con varios tipos de manos! no es un obstáculo. Cuando te lance las manos para golpearte, haz que reboten en tu espada. Irá hacia ti abriendo las manos para aplastarte. Pon una bomba que explote al cerrarlas. Después lanzará energía desde unos escudos, pero con las Semillas de Esencia le darás en la cabeza haciendo que reboten en la pared del fondo. Por fin utilizará dos bolas para golpearte. Tira de la que no te lanza con el Guante de Fuerza y suéltala para hacer que caiga.



















Abre la puerta y pasa por todas las baldosas (17) con cuidado de no pisar dos veces en la misma. Ve hasta el hueco que está arriba a la izquierda y allí podrás hacerte con el **Guante de Fuerza.** A continuación ve arriba, izquierda, arriba, abre la puerta, ve una pantalla a la derecha, luego abajo, sitúate en la baldosa roja de tal forma que puedas golpear el ojo de cristal haciendo que te eleve. Sigue por el **camino de los bloques rojos** (18) utilizando el salto. Al final debes ir tres pantallas a la izquierda por arriba, subir por las escaleras, y finalmente avanzar dos pantallas a la derecha para darle una lección al jefe intermedio de esta mazmorra (19). Para acabar con él sin que pases apuros debes utilizar la espada de forma que reboten en ella las bolas de energía. Cuando impactes sobre él y se nos transforme, bastará **atacarle con la espada nueve veces** y caerá rendido a nuestros pies.

Ahora ve por la salida de abajo, después dos pantallas a la izquierda, una arriba, utiliza el gancho para subir y ve a la izquierda. Justo desde donde apareces, ve a la esquina superior izquierda con ayuda del gancho para cruzar. Tras las escaleras, sube una pantalla y coge la Llave Pequeña.

Continúa una pantalla a la derecha para localizar el **cofre con la primera Pizarra.**

Para localizar la **segunda Pizarra,** tienes que seguir la secuencia siguiente: una pantalla abajo, dos hacia la derecha, otra abajo, luego izquierda, abajo, izquierda, abajo, izquierda, abajo, izquierda, abajo y **tirar del tirador con el Guante de fuerza para quitar la lava** (20) que te llevará directamente a esta Pizarra.

Ahora toma el camino de arriba, ve a la derecha, y con ayuda del Guante de Fuerza levanta la estatua de abajo para descubrir unas escaleras por las que debes continuar. Vamos bien, y ya falta poco, así que ánimo. Ahora empuja los bloques para que puedas situarte arriba a la izquierda y usar el Gancho Largo para conseguir la **Llave del Jefe.** Ve a la sala de la derecha y sube por las escaleras de la parte superior derecha. Coloca el **cubo a la derecha del semáforo con el color azul en la parte superior.** Ahora sí, móntate en la vagoneta y esquiva a las baldosas para que se abra la puerta.

Vamos a por la **tercera Pizarra:** atraviesa la sala, activa el interruptor y sal por el lado derecho. Acaba con el enemigo, sube una pantalla y la Pizarra será tuya. Ahora regresa donde estaba el semáforo, ve arriba, encárgate de los enemigos y ve directo a la salida de la derecha. Baja por las escaleras, cruza el subterráneo, sube dos pantallas, ve abajo tras los rápidos, luego a la derecha para cruzar otro subterráneo y así conseguir la **última Pizarra.** Sal de esta zona de agua y pulsa el interruptor para poder bajar por las escaleras. Ve a la izquierda, abajo, sitúa las pizarras en el orden correcto y métete en las escaleras para sortear otro subterráneo. Entonces ve a la derecha y **saluda a Ramrock, el jefazo.** Ahora tienes que echar un ojo al cuadro que hemos puesto en la página anterior para ver qué táctica seguimos contra él.

La Gran Semilla Maku

Para conseguir esta semilla, debes hablar con el **Árbol Maku** (21) situado en **Pueblo Lynna en el presente.** A continuación debes bajar una pantalla y regresar al pasado. Baja otra pantalla, ve tres a la izquierda, dos abajo, otra a la derecha, una arriba, y alcanzarás la torre sin ningún problema.

La Torre Negra

Ve rápido, que el tiempo apremia. Una pantalla a la derecha, arriba, dos izquierda, abajo, sube por las escaleras, arriba, dos derecha, abajo, izquierda, sube por las escaleras, arriba, dos izquierda, abajo y derecha. Entra por la puerta y métete por las escaleras (22) en el sentido de las agujas del reloj. Llegas a una **sala con unas llamas** (23): sigue la que se encuentra siempre detrás de ti para localizar la escalera. Luego ve una pantalla abajo, otra derecha, arriba, izquierda, arriba y, tras una escena, espera el enemigo final.

EL FINAL: VENCE A AMBI Y A VERAN





Primero luchas contra Ambi (pantalla izquierda) utilizando la Semilla Misteriosa y el gancho para que salga el espíritu maligno y puedas golpearle con tu espada. Tres toques y será historia. Veran (pantalla derecha) tiene cinco toques y debes usar la espada cuando esté cerca. Se transformará en tres seres. El primero en abeja: dale diez veces con la espada. Luego será una tortuga: dale con la espada cuando pare de saltar y saque la cabeza. La última es en araña: tírale bombas cuando baje y aprovecha ese momento para golpearle.

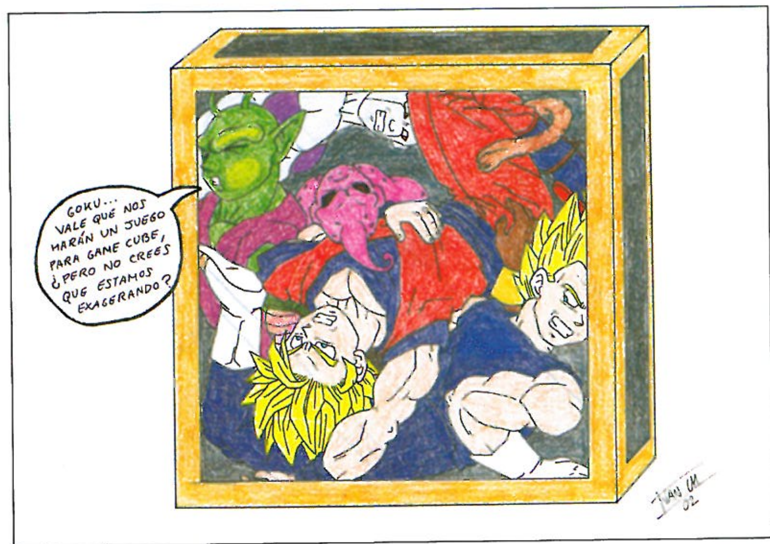
EL DIBUJO DEL MES



¡UN «TONIC TROUBLE» PARA TI!

CARLOS SAÚL (MADRID)

Mari: ¡AY, QUE "ME SE CAI" EL ÁNIMA! ¡QUÉ DIBUJAZO DE LINK! ¡QUÉ COLORES! ¡QUÉ TRAZO! Jimmy: ¡QUÉ IDIOTA TE PONES, MARI!



IVÁN CHIQUILLO (BARCELONA)

Jimmy: Cuantos más seamos, mejor lo pasaremos. O eso parece que piensen los protagonistas del dibujo de Iván. Mari: Está de moda otra vez el Tragon Ball, ¿eh?



LOLI LÓPEZ (ALICANTE)

Jimmy: Así que, te ha gustado el nuevo chavalín de Acclaim, ¿no, Loli? Pues a la Mari le da miedo, ya Vexx... Mari: ¡ARGH!



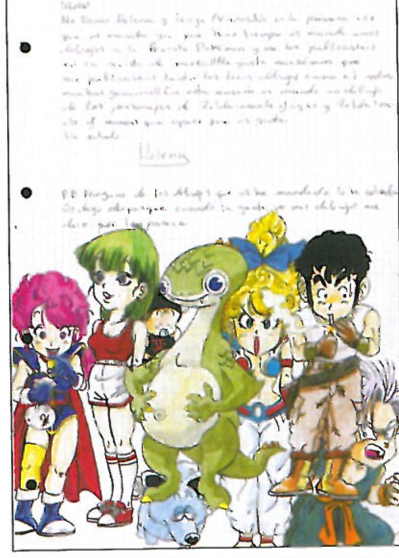
DAVID DUQUE (BARCELONA)

Mari: ¡Jimmy, aquí hay un gordo con la nariz roja! ¿Es amigo tuyo o lo echo a fregonazos? Jimmy: ¡Es Wario, so burra!

GANADORES DE CONCURSO

JUEGO BROKEN SWORD (GBA)

Miguel Botella García . . . . Alicante
Unai González Trigo . . . . Cádiz
Santos Alvarez Quintana . . . . Cantabria
Pablo Alonso Góngora . . . . . Cantabria
Alberto Quevedo Boada . . . . Cantabria
Rubén Cárdenas Santos . . . . . Córdoba
Pablo Coronado Barrios . . . . . . Cuenca
Daniel Diz García . . . . La Coruña
Amanda Del Alamo Durán . . . . . Madrid
Javier Morona Hernández . . . . . Madrid
Jorge Paz Fernández . . . . Madrid
Kevin Lara Cornejo . . . . Madrid
Alvaro García Cuenca . . . . Madrid
Jesús M. González Herrero . . . . Madrid
Alvaro Martínez Millán . . . . Murcia
David Baquero Abenza . . . . Murcia
Joaquín Ramón Sesse . . . . Valencia
Borja Beitia Cobo . . . . Vizcaya
Paula Miguet Biain . . . . Zaragoza
Jorge Requesens Solera . . . . Zaragoza



HELENA FERNÁNDEZ (BILBAO)

Jimmy: Hasta en las cartas hacen obras maestras las hermanas Fernández del Bilbo.

¡CUIDADITO CON ELLOS!

Gerardo Blanco, de Orense, jefe supremo de las Huestes Nintenderas del norte del terruño, nos ha enviado una misiva en la que nos insta a repudiar la compañía de los en la carta retratados mediante el noble arte de la impresión electrónica casera. Desde luego, los caretos de delincuentes no hay quien los esconda. El primero, tiene el rostro de disfrazarse de Luigi, pero no se deja mostacho. El segundo se disfraza del tercero e imita sus gestos. El tercero ya da pena verlo de por sí. Y el cuarto cree que son ¡los Jackson Five! (debe ser de letras, el hombre). Un peligro, sí.



¿Anda andarán?

Estos sujetos son extremadamente peligrosos. Fíjense bien en sus caras porque en cualquier momento pueden atacar. En caso de que los reconozcan, se ruega que nos informen. Se promete recompensa de 10.000.000 Euros (De los de chocolate).



"El jefazo"



"El Melenas"



"El Javiel"

0110101

" Es-tropajo"

EL RINCÓN DE JIMMY

CONSULTORIO

"Ya lo decía el gran Wariolo: ¡si tu nariz es roja mejor que te vean correr, o sospecharán de la naturaleza de las rojeces de tu tocha! Un poeta, el tío, pues llevaba la bragueta desabrochada" ("Los que no son yo", Ed. Jimmy)

▶ **SERGIO POLO**
(Zaragoza, "ten cuidao con el escaloncico")

A los queridísimos creadores de Nintendo Acción: Soy (quien dice ser), uno de vuestros suscriptores y os quiero hacer unas preguntas:
-¿cuántos suscriptores hay?
-¿cuántas cartas recibís aproximadamente en cada concurso?
-¿cómo elegís a los ganadores de los concursos? Me gustaría saberlo porque, si es por rapidez, tengo menos posibilidades que los chicos que se compran la revista en los kioscos, pues ésta está antes en los kioscos que en las casas de los suscriptores, y eso no "mola".
Me gustaría que me enviarais una descripción o una foto de Jimmy y Mari y que me digáis quiénes son de verdad. También enviadme el nombre de la persona que hace sus diálogos, están bastante guays (mi madre se parte el culo de risa con Jimmy). Necesito trucos para el levantamiento de pesas del «Track & Field». Os pongo los juegos que tengo por si ten...

■ ¡AAARGH! ¡Por Zeus, qué pedazo de carta has mandado, oh, tú, Sergio Polo! A ver, empecemos con tu madPAF! ¿Pero qué haces, tía? ¡Leerte el pensamiento, guarro! Vale, Mari, échate un agua. Decía yo que empezaremos contestando con un sonoro ¡GRACIAS, SEÑORA! a tu madre por leernos, aunque sea ahí, donde todo es blanco y con desagües. Y respecto a los suscriptores... ¡tío, qué más te dará eso! (además es confidencial) En cuanto a las cartas, pues, con la tuyaaa... 23.462/π+e (¿yo qué sé, macho? Depende del concurso y de las ganas que tengáis de mandar cartas). Y respecto a los premios, tranquilo, que lo hacemos de manera aséptica y justa, es decir, agarrando cartas al azar cuando llega la fecha límite de recepción. El departamento de marketing se encarga del tema. La descripción ésa que te gustaría que te enviáramos, se la pides al profesor Oak, que últimamente ve más a la Mari que yo. A ver si... nchts... En breve compraré pilas para el monóculo. Pero vamos, yo soy asíPAF! ¡Tápate eso, cerdo! ¡Pero si es el hombro izquierdo! ¡Por eso, y deja el tema! Y para el «T&F» lo mejor es¡que dejes el tem...! Huy. Mira, le preguntas a Mari, que quiere ella hablar. Pueees, yo para la prueba esa me entrenaba fregando de arriba abajo toda la casa de mi madre, e incluso había días en que hacía las camas (de nada, señora).

▶ **PATROCLO**
(Madrid)

Hola Jimmy. Como soy muy bestia, te pregunto ya mismo. ¿Cómo se consiguen todos los corazones en «The Legend of Zelda» para SuperNES? Gracias Jimmy, y que la fuerza te acompañe, porque lo que es yo, paso de salir hoy.

■ ¡Hola Patroclo! Por Zeus, que sobrenombre tan inusual para una Patricia. Y sí, eres muy bestia, como dices, porque preguntar más o menos media guía de un juego en un consultorio, es de personas poco delicadas. Por lo demás, como supondrás, no te puedo contestar aquí (ni allí, porque no me acuerdo). Pero, como va a salir una versión para Advance, pues ya te diremos dónde anda cada corazón, que casi seguro haremos una guía.

18 WHEELER

- Completa los cuatro niveles de aparcamiento para **desbloquear** una nueva **fase secreta.**
- **Completa el modo arcade** en cualquier nivel de dificultad, con cada camionero y descubrirás a Nippon Maru, un nuevo conductor y además obtendrás dos nuevos trailers para usar en **modo Score Attack.**



BATMAN: VENGEANCE

- **Modo Cheat:** En el menú principal, presiona la secuencia L, R, L, R, X, X, Y, Y.
- **Batarangs eléctricos ilimitados:** En el mismo sitio, presiona L, R, Y, X.
- **Todos los movimientos de poder y 120 puntos de hazañas:** En el menú principal, pulsa L, L, R, R, L, R, L, R.
- **Esposas infinitas:** Allí, allí pulsas la secuencia X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.
- **Batlanzador infinito:** La secuencia esta vez es Y, X, Y, X, L, R, L, R.



BLOODY ROAR

- Completa el juego cuatro veces para **desbloquear el modo cabezón.** Para el **Super Deformed** (luchadores con aspecto de niño) sólo hace falta que lo completes tres veces.
- Para **escoger a Kohryu** juega en modo arcade sin perder ni un solo round hasta que te lo encuentres en el cuarto o quinto combate. Completa todo el juego.
- Para **seleccionar a Uranus,** completa el modo Time Attack en menos de 20 minutos.
- Para que la cosa vaya a **cámara lenta,** elige la opción en el menú de trucos después de completar el modo arcade **nueve veces.**
- Si lo que quieres es **aumentar la velocidad,** tendrás que completarlo diez veces y entrar en el menú de trucos.
- **Completando el modo arcade ocho veces** los muros del escenario se podrán romper en el último round. Activa el "Change Boundaries Final Round".
- **Con siete veces,** puedes ir a la opción de trucos y desbloquear los muros más frágiles en "Change Boundaries Weak Walls".
- **Ganando dos veces,** ya está desbloqueado el modo Com Battle.
- **Completando el juego dos veces con Cronos** como jefe final, tendrás a Cronos The Phoenix.
- **Y completándolo la primera vez,** ya sale nuestro amigo Ganesha The Elephant. Ansioso.
- **Complétalo catorce veces** y aparecerá el modo Human; con quince, el modo **Beast**; y con dieciséis, el modo **Hyperbeast**.

BURNOUT

- **Premios:** Completando el juego obtendrás los nuevos modos Free Run y Free Run Twin, para uno y dos jugadores. En ellos podrás circular a tu antojo por la carretera. Además aparecerá la opción de Créditos.
- **Modo Face Off:** Completa el modo Campeonato una vez para que aparezca el primer desafío Face Off, en el que correrás contra el Roadster.
- **Towtruck:** Juega el modo Campeonato hasta desbloquear el segundo desafío y gana su carrera.
- **Saloon GT:** Tercer Face Off y tercer coche que te llevas.
- **Bus:** Más Face Off, ésta vez contra este mastodonte. Si ganas, para ti.
- **Ahorrando turbo:** Ya sabes que conducir por el carril contrario hará subir tu barra. La cosa está en que, si sigues en ese carril y le das al turbo, te encontrarás con la barra medio llena al terminar.
- **Conductores responsables:** Haz una vuelta perfecta, es decir, sin chocarte con nadie, y tu bonus subirá automáticamente.
- **Salida rápida:** Acelera inmediatamente antes de que el "1" desaparezca de la pantalla en la parrilla de salida.
- **Curvas fáciles:** Cuando tomes curvas muy pronunciadas, dale pequeños toquecitos al acelerador para girar más sin derrapar.

CRAZY TAXI

- **Vista desde el interior del coche:** Inserta un mando en la tercera ranura y presiona L, R, Y en ese mando. Hazlo en mitad de la partida o no funcionará.
- **La bici más fácil:** Obtén la bicicleta en los modos arcade y normal pulsando rápidamente L + R tres veces y luego A. Hazlo al elegir tu personaje y, si funciona, oirás un timbre de bici.
- **Modo "Another Day":** Presiona R mientras escoges conductor para empezar una partida con clientes y localizaciones cambiadas. Si lo haces bien, alguien dirá "Another day" por ahí.
- **Modo experto:** Para jugar sin flecha indicativa ni indicadores de destino, presiona L, R, Start simultáneamente antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, la palabra "Expert" aparecerá en pantalla. Si solamente quieres eliminar la flecha, presiona R y Start en el mismo sitio; y si sólo quieres que desaparezcan los indicadores de destino, pulsa L y Start.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

- **Desbloquear un kilo de bonus:** En el menú principal, pulsa Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, B.
- **Mike Diaz:** En el menú principal, presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, B.
- **Amish:** En el menú principal, haz Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, B.
- **Todas las bicis:** Donde siempre pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, B.
- **Selección de nivel:** En el mismo sitio, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, B.
- **Todos los temas del editor de parques:** Donde todos los demás, pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, B.
- **Todos los objetos en el editor de parques:** Ahí, ahí es donde tienes que pulsar Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, B.
- **Todas las secuencias FMV:** Pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, y B.
- **Movimientos de Amish:** Sí, en el menú principal pulsa Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, derecha, Abajo, Derecha, Derecha, B.
- **Bicis de Colin Mackay:** Pulsa Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, B.
- **Niveles de Colin Mackay:** Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, B.
- **Movimientos de Colin Mackay:** Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, B.
- **FMV de Colin Mackay:** Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, B.
- **Ropa de competición de Colin Mackay:** Arriba, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, B.
- **Bicis de Dave Mirra:** Abajo, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Arriba, B.
- **Niveles de Dave Mirra:** Pulsa ya sabes dónde la combinación Arriba, Arriba, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Arriba, y B.
- **Movimientos de Dave Mirra:** Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, B.
- **Ropa de competición de Dave Mirra:** Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, B.
- **FMV de Dave Mirra:** Izquierda, Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Arriba, B ya sabes dónde.
- **Bicis de Joey Garcia:** Abajo, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, B.
- **FMV de Joey Garcia:** Izquierda, Izquierda, Ariba, Arriba, Abajo, Derecha, Abajo, B.
- **Niveles de Joey Garcia:** Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Derecha, B.
- **Movimientos de Joey Garcia:** Izquierda, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, B.
- **Ropa de competición de Joey García:** Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, B.
- **Bicis de John Englebert:** Abajo, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, B.
- **Niveles de John Englebert:** Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, B.



EXTREME G3

- **Escudo y turbo infinitos:** En la pantalla donde aparece "Press Start", pulsa L+R, Z, L+R, Z.
- **Munición Infinita:** En el mismo sitio, L, R, L, R, L+R, Z. Como el anterior, sólo vale para una carrera.
- **Ganar siempre en modo "XG Career":** Donde antes, R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z.
- **Doblar el premio:** L, R, Z, L, R, Z, L+R.
- **Desafío "Extreme Lap":** L, R, L, R, L, R, Z, L + R.
- **Equipos y circuitos:** L, L, R, R, Z, Z, L + R + Z.



VIRTUA STRIKER 3



- **Estadio Century :** Gana el primer partido de la Copa del Mundo (en tu cuarto año de la copa internacional).
- **Equipo FC Sonic:** Gana 20 puntos en el ranking para jugar un partido contra el equipo FC Sonic. Gana, y podrás escogerle.
- **Estadio Velvet:** Sólo tienes que ganar la Copa del Mundo...
- **Desbloquear Yukichan United:** Consigue 30 puntos en el ranking para batirte contra ellos. Ahora sólo tienes que ganarlos...

FIFA 2002

FOTITOS VARIADAS

Gana estos eventos para descubrir instantáneas de famosos del balón:

- **Clasificación para la Copa del Mundo AFC:** Myung Bo.
- **Clasificación para la Copa del Mundo UEFA:** Francesco Totti.
- **Clasificación para la Copa del Mundo CONMEBOL:** Roberto Carlos.
- **Clasificación para la Copa del Mundo CONCACAF:** Ruud Van Nistelrooy.
- **EFA:** Nuno Gomez.
- **Campeonato de Copa de Europa:** I. Casillas.
- **Campeonato de Europa:** Thierry Henry.
- **Copa América:** Henrik Larsson.
- **Copa de Oro:** Thomasz Rodzinski.
- **FIFA:** Steve Marlet.

TORNEOS DE BONIFICACIÓN

Clasifícate con las diferentes federaciones para la Copa del Mundo y obtendrás estos campeonatos extra:

- **AFC:** Copa de Naciones de Asia.
- **CONCEBOL:** Copa de Oro.
- **CONCACAF:** Copa América.
- **UEFA:** Campeonato de Europa .

LUIGI'S MANSION

- **Rellena tu energía:** Si las estás pasando canutas y necesitas vidas, haz funcionar tu aspirador junto a jarrones, candelabros, y lámparas.
- **Otra Mansión:** Finaliza el juego una vez rescatando a Mario. Te darán una puntuación según cómo lo hayas hecho. Después salva el juego.

Ahora, al reempezar, tendrás dos opciones. La primera es la misma que has jugado; la segunda te llevará a una mansión en la que hay algunos cambios. ¿Te atreves con ella?

- **Para evitar darte con las puertas falsas,** aquí van algunas tácticas:
  - Lanza una bola de fuego y se descubrirán.
  - Luigi se queda mirando las puertas falsas al pasar ante ellas. Fíjate en sus ojos.
  - Si aspiras junto a una puerta normal, vibrará. Las falsas no vibran.
- **Ratones (los puedes encontrar en):**
  - El estudio de la 2ª planta, detrás del escritorio.
  - El comedor de la 1ª planta, bajo una silla.
  - El comedor de la 2ª planta, al fondo.
  - La habitación de la bola de cristal, en la 1ª planta y detrás de la adivinadora.
  - La sala de trofeos de la 3ª planta, detrás de una silla.
  - En el pasillo de la 2ª planta, cerca de las escaleras que llevan al ático. Oirás un ruido y un ratón correrá por el pasillo. Cuando pulsas el botón sobre el queso, aparecerá un ratón. Vuelve al modo normal y aspíralo. Sólo puedes aspirarlos cuando las luces estén apagadas, así que ya sabes, primero los ratones y luego los fantasmas.
- **La planta del dinero:** Una vez puedas aspirar agua, prueba a regar todas las macetas y plantas que veas.
- **Habitaciones secretas:** La primera en la primera planta, en el extremo suroeste de la mansión. Después de acabar con el mayordomo, mira la habitación con tu Game Boy Horror para encontrar un agujero de ratonera. Pulsa A y adentro. La segunda se accede por el tejado. Sube al tejado por el ascensor en la habitación de los juguetes. Ve a la derecha y cuélate por la chimenea para caer en el garito.
- **Espejito mágico:** Encontrarás espejos en varias habitaciones. Apuntando con tu GB Horror a cualquier espejo (excepto el grande que ocupa toda una pared, curiosamente), y con A volverás al Hall principal en un tristrás.
- **Dejar dinero:** En la parte derecha del cementerio, justo debajo del balcón, hay una semilla. En cuanto puedas usar agua (antes del segundo jefe), riega la semilla, entra en la caseta del perro y cárgate al segundo jefe. Vuelve a regar la semilla después y sigue con la partida. Sólo tienes que volver a regarla después de terminar con el tercer jefe para que florezca y te lleves un diamante.



NBA COURTSIDE 2002

- **Test de estrés del controlador:** Entra en la pantalla "skills mode", donde están las opciones del concurso de triples y práctica. Mantén presionados X e Y mientras pulsas Arriba en la palanca de control y Abajo en la amarilla. Debe de aparecer la opción "Controller Stress Test".
- **Equipos secretos:** Saca el "Controller Stress Test", entra en esa opción y presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, X, Derecha. Un sonidillo te hará saber que lo has hecho bien. Elige Arcade o juego rápido para ver los tres nuevos equipos.
- **Jugadores pequeños:** De nuevo en el "Controller Stress Test", presiona la secuencia Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Derecha. Si hay sonidillo, lo has hecho bien.
- **Cabezones:** Otra vez en el "Controller Stress Test" presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Izquierda. Sonidillo y al bote.
- **Cabecillas:** Pues sí, en el "Controller Stress Test" debes presionar Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Arriba. El ruidillo de siempre.
- **Manazas:** Donde siempre, presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Abajo. Ya sabes, el sonido.
- **Jugadores invisibles:** En el mismo sitio, presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y, X, Derecha. Sí, algo sonará, algo.
- **Tiros libres raros:** La secuencia esta vez es Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y, X, Abajo.

SIMPSONS: ROAD RAGE

- **Dinero extra:** Presionando L+R, pulsa Y cuatro veces en el menù de opciones.
- **Más cámaras:** Presionando L+R, pulsa B cuatro veces.
- **Vista cenital:** Presionando L+R, pulsa X tres veces.
- **Por la noche:** Presionando L+R, pulsa A cuatro veces.
- **Personajes desinchados:** Presionando L+R, pulsa X cuatro veces.
- **Lineas de colisión:** Presionando L+R, pulsa B dos veces.
- **Mapa ciego:** Presionando L+R, pulsa Y, B, B, X.
- **Conduce como Smithers el coche del Sr.Burns:** Presionando L+R, pulsa B, B, Y, Y.
- **Autobus Nuclear:** Presionando L+R, pulsa B, B, Y, A.
- **Turbo:** Presionando L+R, pulsa A, B, B, A.
- **Tiempo muerto:** Presionando L+R, pulsa X, B, Y, A. Durante el juego podrás reiniciar o parar el contador de tiempo con el botón R.
- **Cámara lenta:** Presionando L+R, pulsa A, X, B, Y.
- **Modo cuatro de Julio:** Cambia la fecha de la consola a 4 de Julio para jugar con Homer y su coche. Presiona L durante el juego para lanzar fuegos artificiales.
- **Modo Halloween:** Presionando L+R, pulsa B, B, X, A.
- **Modo año nuevo:** Presionando L + R, pulsa B, B, X, Y.
- **Modo Navidad:** Pulsando L + R, presiona B, B, X, B.
- **Saltar a la misión siguiente:** Curiosamente, fallando cualquier misión (excepto la última) cinco veces seguidas, saltaremos a la siguiente.
- **Desactivar todos los trucos activos:** Pulsando L + R presiona cuatro veces Start. Ya sabes, en el menú opciones.



PIKMIN

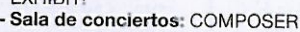
- **Modo Challenge:** Salva en cualquier momento para que aparezca este modo en el menú principal. En esta modalidad puedes jugar todas las secciones que hayas completado, pero en un formato parecido a un "Time Attack". El objetivo es reunir la mayor cantidad posible de Pikmin antes de que anochezca.
- **Fuegos artificiales:** Eres el maestro de los Pikmin, así que demuéstraselo. Pulsa abajo en la cruceta durante el juego para que cuatro Pikmin te lleven al campamento base. Unos fuegos artificiales serán lanzados en tu honor.Si sigues presionando, verás verdaderas salvas.

SPIDER-MAN

En "Especiales" introduce los siguientes códigos para conseguir buenas ventajas. A saber:

- **ARACHNID.** Todos los niveles, videos y la galería al completo.
- **IMIARMAS.** Selecciona nivel.
- **ROMITAS.** Saltar nivel.
- **HEADEXPLODY.** Más niveles de training.
- **CHILLOUT.** Superrefrigerante.
- **KOALA.** Todos los golpes.
- **GIRLNEXTDOOR.** Jugar como Mary Jane.
- **HERMANSCHULTZ.** Jugar como The Shocker
- **SERUM.** Jugar como científico.
- **REALHERO.** Jugar como policía.
- **CAPTAINSTACEY.** Jugar como el capitán Stacey.
- **KNUCKLES.** Jugar como Thug (modelo 1).
- **STICKYRICE.** Jugar como Thug (modelo 2).
- **THUGRUS.** Jugar como Thug (modelo 3).
- **DODGETHIS.** Ataques "a lo Matrix".
- **FREAKOUT.** Disfraz de Goblin.
- **SPIDERBYTE.** Spider-Man diminuto.
- **GOESTOYOURHEAD.** Grandes pies y cabeza.
- **JOELSPEANUTS.** Enemigos cabezudos.
- **UNDERTHEMASK.** Vista en primera persona, subjetiva vamos.
- **ORGANICWEBBING.** Telaraña infinita.

STAR WARS: ROGUE LEADER



Buenos códigos:

- **Gráficos Monocromo:** Contraseña: LIONHEAD
- **Comentarios de los desarrolladores del juego:** BLAHBLAH
- **Galería de arte:** EXHIBIT!
- **Sala de conciertos:** COMPOSER
- **Documental:** ?INSIDER
- **Créditos:** THATSME!
- **Vidas infinitas:** JPVI?IJC, y después RSBFNRL
- **Naboo Starfighter:** CDYXF!?Q, y después ASEPONE!
- **Halcón Milenario:** MVPQIU?A, y después OH!BUDDY
- **Todos los niveles:** !??QWTTJ, y después CLASSIC
- **Desbloquear huida de la Estrella de la Muerte:** PYST?OOO, y después DUCKSHOT
- **Desbloquear el TIE Fighter:** ZT?!RGBA, y después DISPSBLE
- **Todo a tope:** AYZB!RCL, y después WRKFORIT

SPY HUNTER

UN POCO DE TODO

Introduce como nombre los siguientes códigos para que tengan su correspondiente efecto. Sonará un "Cluq" si lo haces correctamente.

- **OGSPY** El juego de Spy Hunter clásico.
- **GUNN** Secuencia FMV.
- **SALIVA** Otra bonita secuencia FMV.
- **MAKING** FMV.
- **SCW823** FMV.
- **WWS413** FMV.

Otros:

- **Cámaras extras:** Completa el nivel 6 en 3:45.
- **HUD de arcoiris:** Completa el nivel 7 en 3:10.



- **Cámara invertida:** Completa el nivel 8 en 3:05.
- **Video del "Concept Art":** Completa el nivel 9 en 3:45.
- **Vista de pez:** Completa el nivel 10 en 3:15.
- **Cámara tonta:** Nivel 11 en 3:10.
- **Cámara extraña:** Nivel 12 en 3:30.
- **Haciendo videos:** Nivel 13 en 2:15.
- **Spy diminuto:** Nivel 14 en 5:10.
- **Spy abstracto:** Completa el juego entero.
- **Super Spy:** Completa los 65 objetivos del juego para conseguir invencibilidad y munición infinita.

SSX TRICKY

- **Menú trucos.:** Completa el modo de juego "world circuit" usando los siguientes personajes: JP, Mac, Psymon, Zoe, Eddie, Mike, Brodi, Kaori, Luther, and Marisol. Aparecerá el menú "cheats" dentro del menú "single event".
- **"Mix Master Mike":** En la pantalla de título mantén pulsados L y R mientras presionas X(2), Derecha, X(2), Abajo, X(2), Izquierda, X(2).

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Todas las secuencias FMV:
- Introduce el código POPCORN en la opción Cheats de las opciones.

Estadísticas al máximo:
- Introduce el código MAXMEOUT.

Todos los trucos:
- Introduce el código MARKEDCARDS. Ahora pausa el juego en el modo Career para acceder al menú de trucos.

Todos los personajes:
- Introduce el código FREAKSHOW y serán todos para ti.

Selección de nivel:
- Introduce el código FIELDTRIP y rueda por donde quieras.

Special siempre arriba:
- Introduce el código UNLIMITED y el frenesí será total.

GAME BOY ADVANCE

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

Nivel	Passwords
Nivel 2	bmqdnpjs
Nivel 3	brzsgzdy
Nivel 4	bvmjfylg
Nivel 5	b7jhpmhc
Nivel 6	c6xqlunf

CHUCHU ROCKET!

- **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina todos los niveles del modo Puzzle en normal para poder acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.
- **Sin créditos.** Cuando te encuentres con la inamovible pantalla de créditos, mantén B pulsado para que la cosa vaya un poco más deprisa, leñe.
- **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.
- **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooos, acabándose los puzzles del modo difícil para que te dejen jugar a estos otros.



BATMAN VENGEANCE

Nivel	Passwords
Nivel 2	GOTHAM
Nivel 3	BATMAN
Nivel 4	BRUCE
Nivel 5	WAYNE
Nivel 6	ROBIN
Nivel 7	DRAKE
Nivel 8	BULLOCK
Nivel 9	GRAYSON
Nivel 10	KYLE
Nivel 11	BATARANG
Nivel 12	GORDON
Nivel 13	CATWOMAN
Nivel 14	BATGIRL
Nivel 15	ALFRED

BRITNEY'S DANCE BEAT

Desbloquear TODO
Introduce HMNFK en la pantalla de passwords para desbloquear todos los secretos del juego, menos hacerla bailar sin... digoooo, que... que además incluye el concierto especial. Probadlo,es flipante.

DOOM

- **Traje antirradiaciones:** Pausa el juego y mantén los botones L y R mientrás presionas B, B, A, A, A, A, A, A.
- **Modo Dios:** Pulsando L y R, presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
- **Todas las armas e ítems:** Igual, pero con combinación. A, B, B, A, A, A, A, A.
- **Invulnerabilidad:** Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
- **Mostrar el mapa de la computadora:** Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.
- **Desbloquear modo "Berserk":** Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, A, en pausa.



DRIVEN

- **Todos los coches y circuitos:** Introduce 29801 como código.
- **"Master Car":** 62972.

E.T. EL EXTRATERRESTRE

Passwords:
2: ▲, ▲, A, ▼, ▼, B, R, L.
3: ◀, ▲, ▶, ▼, L, A, R, B.
4: A, ◀, B, ▶, L, ▲, R, ▼.
5: L, R, R, L, A, ▲, B, ◀.
6: L, ◀, R, ▶, A, A, B, A.
7: B, R, B, L, A, ▲, B, ▲.
8: ▲, ▲, A, ▼, ▼, ◀, A, B
9: ▶, B, B, ◀, ▲, R, R, L
10: ◀, ◀, A, L, ▶, ▶, B, R.

FINAL FIGHT ONE

- **Varios:** Tenéis que eliminar 2000 enemigos para comenzar con 9 vidas cada partida. Con esa fuerza, ya podréis...

GRADIUS ADVANCE

- **Todas las armas:** Pausa y pulsa Arriba, Arriba, Abajo,Abajo, L, R, L, R, B y A.

ICE AGE

Passwords:

Nivel	Password
Nivel 2:	PBBQBB
Nivel 3:	QBCQBB
Nivel 4:	SBFQBB
Nivel 5:	DBKQBB
Nivel 6:	NBTQBB
Nivel 7:	PCTQBB
Nivel 8:	RFTQBB
Nivel 9:	CKTQBB
Nivel 10:	MTTQBB

HARRY POTTER

A por el troll.
Acércate a él y, cuando eleve su porra, retrocede y lánzale un Flipendo. Ve llevándolo hasta el agujero más grande que hay a la izquierda.

IRIDION 3D

- **Desbloquear niveles:** Introduce el password: S3L3CT0N y pulsa "OK". Vuelve al menú principal, accede de nuevo al menú de passwords e introduce: **SH0WT1M3**
- **Ver los jefes finales:** En el menú opciones, resalta y accede a la opción "Start Level". Selecciona tu nivel y seguidamente selecciona "Start at Boss".

JACKIE CHAN ADVENTURES

- **Todo, todo y todo** Para tener acceso a todos los niveles y pergaminos, mantén pulsado R mientras presionas (en la pantalla inicial): **B, A, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.**



LADY SIA

- **Niveles de Bonus** Si consigues un Perfect en cada nivel, tendrás un especial de bonus.

MONSTRUOS, S.A.

Nivel	P asswords
Nivel 2	YMB2VN
Nivel 3	LRB13G
Nivel 4	4RB97C
Nivel 5	7QCZB9

NBA JAM 2002

- Para jugar en la playa o en la calle introduce **LHNGGDBLBJGT.**

RAYMAN ADVANCE

- **99 Vidas:** Pausa e introduce: Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
- **Movimientos especiales:** Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
- **Invencibilidad:** Pausadito: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.
- **Salud:** L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, R.
- **Continues ilimitados:** Introduce en la pantalla de continuar: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.



ROCKET POWER

- **Todos los niveles:** Para desbloquear todos los niveles y tener la posibilidad de ver el final, introduce **b!p356bt** como password.

SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

Contraseñas
Allá van algunos passwords para ayudar al perro ese, vago, ocioso:
- **Coliseum:** ..MXP#2VBL
- **Ocean Chase:** CHBB5VBX
- **Prehistoric Jungle:** 5S@C7VB8

SCORPION KING: SWORD OF OSIRIS

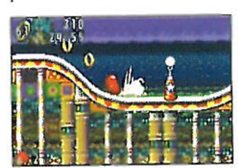
- Password simplón para abrir todos los niveles del cartucho: **Blue, Green, Green, Blue.**

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

- **Seleccionar Nivel.** Introduce **JV31-**.
- **Especiales.** Introduce: **SP1DY**
- **El principio del final.** Comenzar en el último nivel: **RV8WJ**

SONIC ADVANCE

Consigue que Tails te siga durante todo el juego con este truquillo.
En la pantalla de selección de personaje, resalta a Sonic, después a Tails y pulsa abajo. Lo siguiente es resaltar a Knuckles y pulsar L. Para finalizar, resalta a Amy y pulsa R. Vuelve a Sonic y presiona A.



SPIDER-MAN: THE MOVIE

¿Sabías que, una vez completado el juego, puedes **escoger el nivel** tan sólo pulsando Start a la mitad de la partida?

SPY HUNTER

- **Borrar todos los datos del juego:** en la pantalla "Legal" pulsa ◀, ◀, L, ◀ R, R.
- **Borrar los "High Scores":** ▲, ▲, ▼, L, R, L.
- **Desbloquear el modo Arcade :** introduce como nombre EDACRA.



SPYRO: SEASON OF ICE

Cuando veas Press Start en la pantalla, introduce los códigos que aparecen más abajo. Si funcionan, oirás cierto sonidillo confirmante.
- **Selección de nivel (El nivel se elige en el Atlas):** Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, A.
- **Comenzar con 99 vidas:** Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, A.

LILO AND STITCH

Nivel-Passwords
- **La Playa:** Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch
- **Nave nodriza:** UFO, Scrump, Stitch, Cohete, UFO, Stitch, UFO
- **Crucero espacial:** Lilo, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch
- **Planeta Junkyard :** UFO, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch
- **¡Escape!:** Stitch, Scrump, UFO, Pistola, Cohete, Scrump, UFO
- **El Rescate:** Flor, Scrump, UFO, Pistola, Pistola, Pistola, UFO
- **Competición final:**(Sin "Powerups") Lilo, Piña, Flor, Piña, Pistola, Pistola, Stitch (el que sale con "Power Ups") Stitch, Cohete, Flor, Pistola, Pistola, Piña, Stitch
- **Créditos:** Piña, Piña, Piña, Piña, Stitch, Stitch, Stitch

STAR WARS EL ATAQUE DE LOS CLONES

Passwords en nivel Padawan :
Nv. 2. BKDGGL (7 vidas)
Nv. 3. BLFGHT (8 vidas)
Nv. 4. BLGGDT (8 vidas)
Nv. 5. BKHGFL (7 vidas)
Nv. 6. BKKGCL (7 vidas)
Nv. 7. BKLGSL (7 vidas)
Nv. 8. BMMGTS (9 vidas)
Nv. 9. BMNGQS (9 vidas)
Nv. 10. BMPGRS (9 vidas)
Nv. 11. BLQGNT (8 vidas)

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

MACE WINDU

Nivel	Passwords
Nivel 2	WB1BCPF
Nivel 3	VCJMBFF
Nivel 4	VC1MBPF
Nivel 5	VCJNBYF
Nivel 6	VC1DBYF
Nivel 7	VCGYCFH
Nivel 8	VCXYCFH
Nivel 9	VCDZCPH
Nivel 10	VCVZCPH

OBI-WAN

Nivel	Passwords
Nive 2	CDJ3BYF
Nivel 3	DDJ3B6F
Nivel 4	FDJ3BFG
Nivel 5	GDJ3BPG
Nivel 6	HDJ3BYG
Nivel 7	JDJ3B6G
Nivel 8	KDJ3BFH
Nivel 9	LDJ3BPH
Nivel 10	MDJ3BYH

QUI-GON

Nivel	Passwords
Nivel 2	VHN3B6F
Nivel 3	VML3B6F
Nivel 4	VR13BFG
Nivel 5	VW13BPG
Nivel 6	V013BYG
Nivel 7	V413BBG
Nivel 8	VCY3BBG
Nivel 9	V8Z3BBG
Nivel 10	V0C3BYH

TEKKEN ADVANCE

- **Jugar con Heihachi:** En cualquier nivel de dificultad, acábate el juego con los 9 luchadores de la plantilla.
- **Vestimentas ocultas:** Para cambiar de vestuario a cualquier personaje, pulsa "Start" cuando lo tengas seleccionado.
- **Modo Team Battle/Vs.** Team Battle: Una vez que hallas obtenido a Heihachi, utilízalo para acabar el modo Arcade.

TONY HAWK 3

PREMIOS PARA EL MODO CAREER
Cada vez que completes el modo Career con un personaje diferente, recibiras un regalito.
- **Décima vez:** Truco Modo Stud.
- **Decimoprimera vez:** Truco equilibrio de rail.
- **Decimosegunda vez:** Truco especial siempre arriba.
- **Decimotercera vez:** Truco equilibrio de manual.
- **Decimocuarta vez:** Truco física lunar.
- **Decimoquinta vez:** Truco modo gigante.
- **Decimosexta vez:** Truco cámara lenta.
- **Decimoséptima vez:** Truco modo pequeño.

MÁS ESPECIALES
- **Desbloquear modo Sponsor:** Terminando el juego con todos los objetivos completados y medalla de oro en ambas competiciones, podrás jugar en un nivel más difícil y con los items cambiados.
- **Modo Turbo:** Después de descubrir todos los gaps de todos los niveles menos "The Zone", jugarás en modo turbo.

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

El éxito de Disney ya tiene sus atajos.

Nivel	Passwords
Submarino	DCNC
Cala	XDKV
Fuego	CFCS
Hielo	DHCV
Volcán	TJJT
Interior	JMFJ
Palacio	QNFS

BLADE

– **Ver el final:** Escribe 9?!1N?BKT?51G como password.

BUBBLE BOBBLE 2

– **Para seleccionar escenario introduce:** Derecha Triángulo 5 Derecha Triángulo V

METAL GEAR SOLID

– **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
– **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.



MICKEY'S RACING ADVENTURE

– **Cambiar de personaje:** Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teleportadores.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel	Passwords
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD

MONSTRUOS, S.A.

Passwords
– **Apartamento:** SLLY
– **Planta "Susto":** BDRM
– **Monstruos S.A. Parte 1:** M1K3
– **Monstruos S.A. Parte 2:** P4PR
– **Monstruopolis Noche:** N1T3
– **Monstruopolis Día:** D4Y-
– **Monstruos S.A. Parte 3:** M1NC
– **Laboratorio Secreto Parte 1:** L4B-
– **Cueva de Himalayas:** SN0W
– **Trineo Himalaya:** SL3D
– **Laboratorio Secreto Parte 2:** L4BB
– **La Bóveda:** V4LT



RAYMAN

– **99 vidas:** Pausa y pulsa A→B↑A ←B↓A→B↑A←B.
– **Mapa Completo:** Pausa y pulsa A←A←A B→B↑B A←A↓A.
– **Energía al completo:** Pausa durane el juego y pulsa B→A↑ B←A↓B y →.
– **Todos los poderes:** Pausar y realiza la siguiente combinación: →←↑↓A↑↑↓↓B→ →←←A.

ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

Fase	Passwords
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

ROAD RASH

– **Super password:** Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares y hacer lo que quieras con ella. ¡¡Ganar!!

SHREK

Password
COMO THELONIUS
– **Village:** LRSVGTLXM
– **Dungeon:** YFSVGTLXK

COMO SHREK
– **Village:** SMHTVKCQR
– **Dungeon:** TQDFNHGGM
– **Swamp:** TFGKWLSJJ
– **Dark Forest:** KDNBQGKVY
– **Bridge:** KWJPYXCQC
– **Castle:** YNNHLBMBY

SNOOPY TENNIS

– **Jugar con Woodstock:** (el pajarito amarillo) es tan sencillo como introducir como password la combinación WHGX. No es mal tenista, pero nosotros sabemos que Carlitos le puede.

SPONGEBOB SQUAREPANTS

– **Cómo acceder a todos los niveles:** Introduce en el menú continue, "D3BVG-M0D3" como password. Aparecerás directamente en la primera pantalla. Ahora sólo deberás pausar el juego y, en la nueva opción que aparece, "Select Level", elegir la fase que más te mole, o la que más te fastidie. En fin, ir donde te plazca con el esponjo éste, tan majo.

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

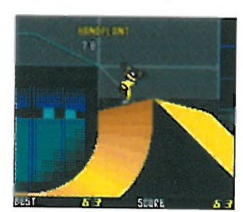
Por si se os queda corto el plantel de víctimas, aquí os dejamos otro par para que habléis de vuestras cosillas...
– **Luchar contra Akuma:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
– **Luchar contra M. Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select y selecciona "Manual" o "Auto". Suéltalos antes de empezar el combate.

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

– **Menú Trucos:** Pulsa Select durante el juego para pausarlo. Elige la opción Music/Effects y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: 40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.
– **Selección de nivel:** Introduce BMHG para desbloquear todos los niveles (los de bonus incluidos).

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unos passwords "pal" amigo Toño, el que no para de darse "toñas":
– **B58LPTGBBBBV** para conseguir las tablas, niveles y objetivos completos con Tony .
– **BTO7ZTPTTBBV** para tener tres escenarios, las tres tablas y $69,910 también con Tony.
– **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.



X-MEN: MUTANT WARS

Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L

X-MEN: WOLVERINE'S RAGE

– **Password de nivel:** Introduce los siguientes iconos para hacer que Dama Mortal, esté un poco más cerca de serlo.
– **Nivel 3:** Cabeza de Lobezno, Garras, X, Cuerpo de Lobezno.



ARMY MEN: OPERATION GREEN

Contraseñas de nivel
Ya sabes, introduce el password del nivel que quieras y a fundir a todos esos plásticos:

Nivel	Passwords
Nivel 2	5VKPR6*B
Nivel 3	5PK5LL*4
Nivel 4	Y8DTF4HK
Nivel 5	62BVXHXY
Nivel 6	MQ5310VP
Nivel 7	SZQR6W1J
Nivel 8	44BQQCWH
Nivel 9	F4J1ZRWG
Nivel 10	FFOOWP36
Nivel 11	*HBNVVV4
Nivel 12	85M3QCF*

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

– **Vidas infinitas** .... FJVHDCK
– **Munición ilimitada** .... ZXLCPMZ
– **Seleccionar nivel** .... XCDSDFS

PASSWORDS

NIVEL	FÁCIL	MEDIO	DIFÍCIL
2	SDFLMSF	VLXCZVF	CJSDPSF
3	DVLFDZM	DPSDCVX	CMSDKCD
4	VFDSGPD	ZMGFSCM	SPFPWLD
5	CSDJKFD	HWKLFYS	TPDFQGB

NINTENDO 64

DONKEY KONG 64

– **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
– **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción para ver todas las secuencias.
– **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
– **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
– **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
– **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
– **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
– **Colores de Kasplut:** Mirando el pelo de Kasplut cuando lo encuentres, sabrás el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
– **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
– **Minijuego de Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.

PAPER MARIO

– **Volviendo a los orígenes.** Si vas a la mansión Boo y te metes en la puerta de más a la derecha ,en el hall principal, verás un jarrón con un bloque al lado. Salta del bloque al interior del jarrón y pégate un rulo por la habitación con el Mario de NES.
– **Corazones por la cara.** Sal de la ciudad Toad por la derecha, junto a la oficina de correos. Al poco rato, justo cuando puedes desviarte hacia abajo, verás tres plantas cactus. Si te fijas más, verás también que una de ellas mueve los ojos al moverte tú. Dale unas cuantas vueltas alrededor para que cambie la música y empiece a soltar corazones a mansalva.
– **El sótano secreto de Luigi.** Una vez tengas las Super Botas, vete a tu casa (a la de Mario, se sobreentiende) y haz retumbar el suelo de la habitación de las literas. Verás que hay una trampilla. Ábrela con el mismo procedimiento y cotillea en el diario de Luigi.

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

– Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%.
– **Test de sonido.** Completa el juego una vez (sin cristales ni nada) para tenerlo a tu disposición.

MARIO PARTY 3

– **Una curiosidad.** Cuando se crea una partida, en lugar de asignarle un nombre, déjalo en blanco. Verás que curioso...
– **Más mesas.** Juega todo el modo historia para desbloquear dos nuevos tableros en el modo Party: Backtracks y Waluigi's Island.



OPERATIONWINBACK

Activa el modo Muerte Súbita (caes al primer tiro) presionando la siguiente secuencia en la pantalla de "Pulsa Start", antes de que salga la demo: C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo. Después mantén pulsado L y presiona Start.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

Introduciendo estos passwords obtendréis ventajitas.
Todas las llaves: Lagarto, Libélula, Toro, Oso, Lobo, Aguila.
Todas las armas: Búho, Oso, Búho, Insecto, Halcón (el pájaro más a la izquierda), Búho.
Manos y pies grandes: Lagarto, Lagarto, Libélula, Caballo, Lagarto, Coyote.
Cabezas grandes: Espíritu indefinido (derecha del Búho), Lobo, Serpiente, Conejo, Lagarto, Coyote.
Pantalla limpia: Conejo, Búho, Lagarto, Arce, Salmón, Conejo.
Sin Cabeza: Lagarto, Arce, Aguila, Búho, Salmón, Caballo.
Invencibilidad: Cuervo (morado), Salmón, Aguila, Oso, Lagarto, Conejo.
Maniquí: Serpiente, Toro, Serpiente, Rana, Oso, Arce.
Menú tarado: Conejo, Búho, Caballo, Insecto, Oso, Oso.

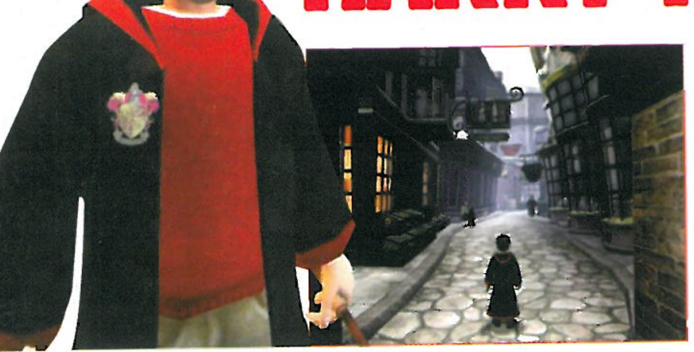
EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

ES LA HORA DE MARIO



Te contamos cómo se lo montará "el bigotes" en su nueva aventura para GameCube: «Super Mario Sunshine». Habrá festival de ¡¡pantallas!!

HARRY POTTER 2



El aprendiz de mago tendrá en breve nuevo juego. Viajamos hasta la sede de Electronic Arts en Inglaterra para hacernos con las primeras pantallas. Y de paso nos trajimos lo último de James Bond y El Señor de los Anillos.

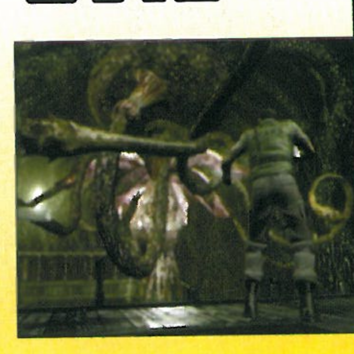
GUÍA COMPLETA DE SPIDER-MAN

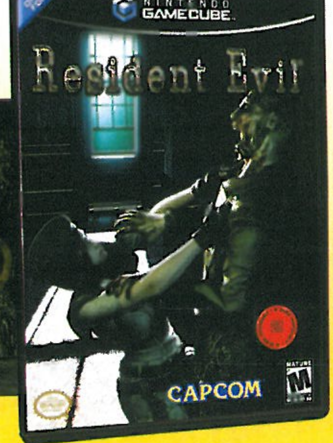
Nos sabemos los atajos, dominamos el lanzamiento de tela de araña, ¡si hasta vamos por la calle con una máscara roja llamando la atención de todas las arañas que vemos! Es el resultado de haber jugado con Spider-Man de GameCube tantas horas. Por eso nuestros consejos y trucos serán los mejores que leáis.



RESIDENT EVIL

Ya nos lo hemos jugado de arriba abajo (acabamos enganchadísimos) y como somos así de impacientes no hemos podido aguantarnos la tentación de... ¡publicar la PRIMERA review!





Y ADEMÁS...

- **Turok Evolution, Doshin the Giant, Guerras Clon, Ice Age, Simpsons Road Rage...** y las últimas novedades para GameCube y Game Boy Advance comentadas y puntuadas.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y ELIGE TU REGALO

12 NÚMEROS POR SÓLO 30€ (15% Dto.) Y ELIGE TU REGALO:

ARCHIVADOR DE REVISTAS NINTENDO

O RELOJ GAME BOY



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)

FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

@ E-mail
suscripcion@hobbypress.com

CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

www.nintendo.es

Nintendo

GAMING 24:7

¿Te gusta jugar?

GAME BOY ADVANCE